ARCADE • ATARI • DREAMCAST • MASTER SYSTEM • MEGA DRIVE • MSX • NEO-GEO • NES • SNES • E OUTROS

OLD!GAMER

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA 25 Anos

Nº 7 • R$ 19,90

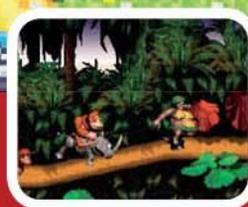
TOP 25 ARCADES DE FUTEBOL

Zidane na seleção brasileira, juízes barrigudos, ataques especiais e outras curiosidades de 25 jogos de futebol inesquecíveis dos fliperamas

SEGA SATURN
Dossiê com 28 páginas sobre a ascensão e queda do gigante

SPACE HULK
Combinação de estratégia e FPS no combate aos alienígenas do 3DO

RADIANT SILVERGUN
Um dos shooters mais idolatrados até hoje entre os jogadores hardcore

THE LEGEND OF ZELDA CD-i
As bizarras aventuras que a Nintendo (e até o Link) tentam esquecer

OLD!NEWS
Lançamentos que fizeram a alegria dos jogadores no Natal de 1994

OLD!GAMER
© 2012 Europa
O!G
>_<
WTF

Editorial

Quando o assunto é fliperama, os brasileiros lembram primeiro de jogos de luta... Mas os jogos de futebol também tiveram uma presença bastante expressiva nos arcades, sempre em grande estilo e em máquinas luxuosas. É bem verdade que os produtores japoneses nem sempre souberam como reproduzir a seleção brasileira em seus games, mas diversas produtoras orientais conseguiram algo muito mais importante para o esporte: capturar sua alma, aquela adrenalina que faz a torcida vibrar. E quando tentamos lembrar dos maiores representantes deste gênero, 25 jogos vieram a mente sem muito esforço e ilustram a nossa reportagem de capa. Corra até lá e procure o seu futebol favorito (apenas versões para fliperamas), tenho certeza de que estará lá.

Após curtir a leitura leve sobre as versões virtuais do esporte mais popular do Brasil, prepare-se para um verdadeiro estudo que vai ampliar os seus conhecimentos sobre um dos videogames mais importantes da Sega: o grande Saturn. Encontre informações que até os maiores fãs do console não conheciam.

Divirta-se com tantas curiosidades! ^ ^

Humberto Martinez
Redator-chefe
Humberto@europanet.com.br

OLD!GAMER
JOGOS CLÁSSICOS DIVERSÃO ETERNA

EDITORA EUROPA 25 Anos

Diretores:
Aydano Roriz
Luiz Siqueira
Tânia Roriz
Vivi Carrara

Edição Nº 7 – Janeiro de 2012

Editor e Diretor Responsável: Aydano Roriz
Diretor Executivo: Luiz Siqueira
Diretor Editorial e jornalista responsável: Roberto Araújo - MTb.10.766
araujo@europanet.com.br

Redator-chefe: Humberto Martinez
Chefe de Arte: Welby Dantas
Editor de Arte: Marco Souza
Revisão de Texto: Marianna Russo
Colaboraram nesta edição: Alexei Barros, André Forte, Nilton "Sabat" e Orákio "Gagá" Rob

PUBLICIDADE
Diretor de Publicidade
Mauricio Dias (11) 3038-5093
São Paulo
publicidade@europanet.com.br
Coordenador: Alessandro Donadio
Equipe de Publicidade: Angela Taddeo, Adriana Gomes, Elisangela Xavier, Ligia Caetano, Renato Peron, Rodrigo Sacomani e Rosa Alves.
Tráfego: Renan Pereira (11) 3038-5097
Criação Publicitária: Paulo Toledo

Outros estados
Brasília: New Business – (61) 3326-0205
Nordeste (Alagoas, Ceará, Pernambuco, Paraíba e Rio Grande do Norte): Espaço de Mídia – (81) 3222-2544
Paraná: GRP Mídia – (41) 3023-8238
Rio Grande do Sul: Semente Associados (51) 3232-3176
Santa Catarina: MC Representações – (48) 3223-3968
Publicidade - EUA e Canadá: Global Media, +1 (650) 306-0880

INTERNET
www.europanet.com.br
Cássio Narciso (Coordenador), Anderson Ribeiro, Anderson Cleiton e Adriano Severo

PRODUÇÃO E EVENTOS
Aida Lima (Gerente) e Beth Macedo

PROPAGANDA
Robson Carvalho

CIRCULAÇÃO
Ezio Vicente (Gerente) e Carolina Mascarenhas

LOGÍSTICA
Liliam Lemos (Coordenação logística); Henrique Guerche, Marcio Policeno, Carlos Mellacci, Evaldo Nascimento e Fabiano Veiga

ATENDIMENTO A LIVRARIAS E VENDAS DIRETAS
vendasdiretas@europanet.com.br
Gerente: Flávia Pinheiro
Assistente de vendas: Michele Pereira
Promotor de vendas: Leonardo Cruz

ASSINATURAS E ATENDIMENTO AO LEITOR
Gerente: Fabiana Lopes (fabiana@europanet.com.br);
Coordenadora: Tamar Biffi
Atendentes: Carla Dias, Josiane Montanari, Paula Hanne, Vanessa Araújo, Debora Miranda e Fatima Rossi

Rua MMDC, nº 121, São Paulo, SP
CEP 05510-900
Telefone São Paulo: (11) 3038-5050
Telefone outros Estados: 0800-8888-508 (ligação gratuita)
Pela Internet: www.europanet.com.br
E-mail: atendimento@europanet.com.br

ADMINISTRAÇÃO
Renata Naomi, Paula Orlandini e Elvira Fernandes

DESENVOLVIMENTO DE PESSOAL
Tânia Roriz e Elisangela Harumi

OLD!Gamer é uma edição especial da Revista Dicas & Truques para PlayStation (ISSN 0104-8732).

A Editora Europa não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Distribuidor Exclusivo para o Brasil
FC Comercial Distribuidora S.A.

Impressão: Prol Editora Gráfica

Somos filiados à:
ANER – Associação Nacional dos Editores de Revistas

OLD! STAFF

Humberto Martinez
Dividido entre as peladas e os fechamentos da PlayStation: Revista Oficial, implantou a ameaça da morte súbita para quem ousasse atrasar textos

Marco Souza
Marcou mais um gol de placa na belíssima diagramação das páginas da revista e se mostrou um defensor do futebol-arte

Alexei Barros
Sem o habitual futebol de fim de semana, teve mais tempo para se dedicar a dois jogos mais difíceis do que marcar um gol do meio de campo

Orákio "Gagá" Rob
Em períodos de Copa, o Gagá se refugia em Saturno para não ter que ouvir todo mundo falar de futebol. Escreveu um livro na viagem

André Forte
Adepto do futebol-força, lembrou os tempos de indecisão nos recreios da escola. Não sabia se jogava bola ou se lia as revistas de games

Gilsomar Livramento
Em plena maratona de detonados de fim de ano, Gil conseguiu tirar forças para fazer montagens com sprites nos acréscimos do fechamento

CONVIDADO ESPECIAL

Nilton "Sabat"
Se até Mario e Mega Man já tiveram jogos de futebol, por que não Zelda? Talvez o Sabat concorde que seria melhor do que os Zeldas da Philips. Será?

SUMĀRIO

Por André Forte

DE CAMPEÃO PARA CAMPEÕES

Momentos que ficam para sempre

Videogame nº 23, Fevereiro de 1993

"Sandro Gustavo Casarini, de 14 anos, conseguiu realizar no dia 15 de dezembro o sonho de milhares de adolescentes: vencer o concurso nacional GP Tectoy na categoria Mega Drive (promovido para divulgar o cartucho *Ayrton Senna's Super Monaco GP II*) e conhecer pessoalmente o ídolo das pistas de Fórmula 1 e dos sistemas Sega, Ayrton Senna.

O encerramento do concurso reuniu os quatro finalistas da modalidade Master System, na sede da empresa do piloto Ayrton Senna, no bairro de Santana em São Paulo, SP. O circuito escolhido foi o do Japão, que Sandro conseguiu completar em apenas 43"79, garantindo sua viagem de 11 dias à Disneyworld nos Estados Unidos. Os outros participantes ganharam um Game Gear."

Análise OLD!Gamer

O "sonho de milhares de adolescentes" conquistado pelo leitor da *Videogame* certamente ganhou ainda mais ênfase após o trágico acidente em maio de 1994, que culminou na morte de um dos maiores idolos da história do automobilismo brasileiro e mundial. Vamos combinar: o cara que deu nome a *Super Monaco GP II* era mais do que um esportista, era muito carismático e a prova está nas fotos resgatadas pela revista. Sorte daqueles que se destacaram no torneio e puderam guardar com carinho tais imagens em suas mentes.

INTERNET

GRADIENTE INAUGURA SITE DA NINTENDO NO BRASIL

Ação Games nº 123, Janeiro de 1998

"A galera brazuca da Nintendo já tem um site em português na internet. Há páginas para os principais videogames Nintendo, com lançamentos, fotos e dicas. Dá para ver novos produtos licenciados (acessórios, camisetas, etc.) e a lista da assistência técnica e de revendedores Gradiente/Nintendo no Brasil. A empresa também lançou e-mails para a galera plugada na internet. Para saber sobre instalação e serviços (bit@nintendo.com.br) e para receber dicas (powerline@nintendo.com.br)."

Análise OLD!Gamer

Preparando terreno para ganhar definitivamente a preferência dos jogadores brasileiros, a Gradiente/Playtronic tinha a difícil tarefa de superar a popularidade da Tec Toy com os consoles da Sega. Dessa maneira, a central de dicas Power Line se tornou a resposta ao popular Hot Line da Tec Toy, no momento em que o atendimento Bit visava a facilitar a vida dos pais em possíveis problemas de instalação dos consoles ou funcionamento de alguns jogos. Interessante ver o crescimento da internet no País, já que boa parte das empresas investia nesse segmento para aumentar ainda mais as opções de contato com os clientes.

A Tec Toy seguia no vácuo da Sega

NOVIDADES

BRASIL ANTENADO

Ação Games nº 123, Janeiro de 1998

"O Brasil está quase em dia com a estratégia mundial da Sega e isso esteve bem visível na temporada de Natal preparada pela Tec Toy. A empresa prometeu uma dúzia de lançamentos para o Saturn, com muitos jogos quentes e imperdíveis que você confere aqui. O pacote da Tec Toy inclui também ótimos petardos para o Mega Drive (*International De Luxe*, da Konami) e para o Master System (*Sonic Blast*). Repare que há jogos de PC que não são da Sega e esses lançamentos fazem parte apenas da estratégia da Tec Toy no Brasil."

TEC TOY

Análise OLD!Gamer

Ler esse comunicado dá uma nostalgia interessante e um sentimento de "éramos felizes, mas não sabíamos". Apesar de hoje vermos as empresas empenhadas em trazer jogos e consoles por um preço atraente, sofremos com a demora dos grandes lançamentos, que chegam com até dois meses de atraso em relação aos Estados Unidos.

Não era assim em 1998 no Brasil. A Tec Toy sempre se mostrou empenhada em aproveitar as datas de fim de ano e, em 1998, não foi diferente, mesmo com o fracasso do Sega Saturn por estas bandas. Além disso, a forte concorrência com a Playtronic forçava a Gradiente a alinhar boa parte dos lançamentos da Nintendo lá fora com os daqui.

Como exemplo, os títulos lançados pela Sega para o Saturn nos Estados Unidos foram *Enemy Zero*, *Sega Touring Car Championship*, *Sonic R*, *Sega Ages Trilogy*, *Nascar 98*, *Croc* e *Sega Worldwide Soccer '98*. Já no Brasil, a Tec Toy oferecia em seu catálogo os jogos *Sonic R*, *Duke Nukem 3D*, *Last Bronx*, *Sega Worldwide Soccer '98*, *Enemy Zero*, *NBA Action 98*, *Sega Touring Car Championship*, *Rampage World Tour*, *Darklight Conflict*, *Warcraft II: The Dark Saga* e *Nascar 98*. Para completar, a distribuidora da Sega no Brasil lançou o fantástico *International Superstar Soccer Deluxe* (o mencionado *International De Luxe)* para Mega Drive, um jogo até então exclusivo para SNES que surpreendeu os donos do console da Sega. Agora, curioso a *Ação Games* soltar uma nota de lançamentos de dezembro em... janeiro do ano seguinte.

TECNOLOGIA

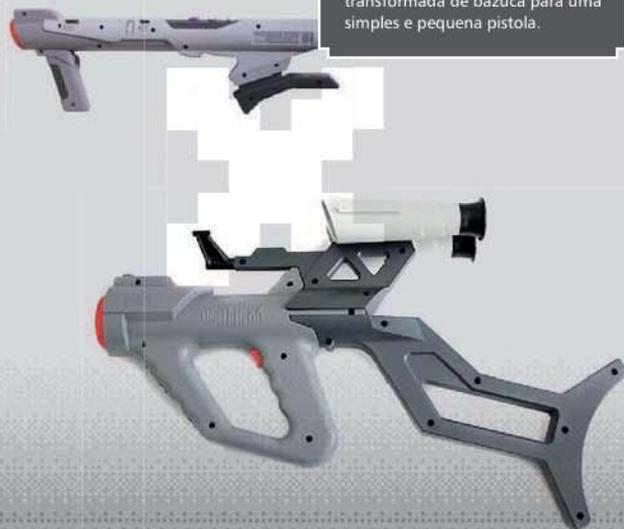
PISTOLA SECRETA

Super Game nº 11, Junho de 1992

"Fiquei sabendo também que a Sega não tem muitos planos para os periféricos de 16 e 32-bits. Tem, porém, um novo e secreto projeto de pistola, encoberto por mistérios que envolvem um novo conceito no gênero. A Sega está prometendo algo ainda melhor que aquela bazuca nova do Super NES."

Análise OLD!Gamer

A "arma secreta" da Sega foi lançada de fato no fim de 1992 com o nome de Menacer. Tinha a missão de bater de frente com a bazuca do Super Nintendo, a Super Scope.

De similar com a pistola do SNES, havia uma espécie de mira especial localizada na parte superior, mas, de resto, a estrutura da Menacer vencia pela maior versatilidade, pois era facilmente transformada de bazuca para uma simples e pequena pistola.

LANÇAMENTO

SAMURAI VIRÁ COM 32 MEGA

Super Game Power nº 3, Junho de 1994

"A Takara, fabricante de games japonesa, largou na frente na corrida dos cartuchos de 32 mega. Mal acabou de anunciar o primeiro cart (*Fatal Fury Special*) e já está com planos para lançar um segundo título com 32 mega, *Samurai Shodown*. O lançamento está previsto para outubro, nos Estados Unidos. O mistério em torno do preço com que o cart vai chegar às prateleiras das lojas continua. Mas não deve ser dos mais baratos..."

Análise OLD!Gamer

À época, as revistas se prendiam à quantidade de mega de um cartucho para demonstrar primazia técnica, o que nem sempre era verdade na prática. Apesar dos enaltecidos 32 Mega, a versão de Super Nintendo de *Samurai Shodown* estava bem abaixo dos 118 mega do jogo original para o Neo Geo AES e MVS. O jogo de Mega Drive saiu apenas com 24 mega e, embora contasse com visual e som muito mais pobres que no SNES, ofereceu uma mecânica mais interessante e rápida que a do rival.

RETROSPECTIVA

O NATAL MÁGICO DE 1994

As festas de fim de ano, geralmente, são fundamentais para esquentar a indústria dos videogames. Um ano, em especial, ficou marcado pela grande quantidade de novidades para 16-bit. Também pelos primeiros títulos para a geração 32-bit, que começou com o 3DO e que ganhava novos capítulos com a chegada de PlayStation, Sega Saturn e 32X ao mercado japonês.

Além disso, alguns dos jogos mais importantes foram lançados nessa época, como *Donkey Kong Country*, *Mega Man X2* e *Adventures of Batman & Robin* para Super Nintendo e *Beyond Oasis* para Mega Drive.

Confira nas próximas páginas a enxurrada de títulos que saíram do saco de presentes do Papai Noel para crianças e adultos fãs de videogame.

JOGO MAIS OBSCURO

Em dezembro de 1994, a Bungie lançou um jogo de tiro em primeira pessoa com temática de ficção científica para os computadores Macintosh, da Apple.

Intitulado *Marathon*, o jogo da criadora de *Halo* pegava carona na bem-sucedida moda iniciada por *Wolfenstein 3D* e imortalizada definitivamente por *Doom*.

Ao contrário do jogo da iD Software, *Marathon* já mostrava a aptidão da Bungie em criar uma trama emocionante como pano de fundo para o tiroteio.

Por fim, o jogo ainda contava com torneios de Deathmatch em modo multiplayer para até oito jogadores em máquinas separadas via rede local, feito que rendeu o título de "Melhor jogo de multiplayer" da revista *Macworld*, em 1995.

DESTAQUE NOS ARCADES

O primeiro jogo de luta poligonal da Namco foi lançado no final de 1994, aproveitando a nova moda dos processadores de 32-bit para arcades, mas que seriam popularizados meses depois nos lares de todo o mundo pelo PlayStation e pelo Saturn.

Apesar de à primeira vista parecer uma mera cópia de *Virtua Fighter*, *Tekken* se destacou pela história mais elaborada de cada um de seus carismáticos lutadores, a rixa entre pai (Heihachi) e filho (Kazuya) e uma mecânica de luta mais ágil e intuitiva que a do rival.

DESTAQUE NOS CONSOLES

Produzido pela Rare, *Donkey Kong Country* chegou ao Super Nintendo com a promessa de mostrar visual de 32-bit em um simples cartucho de 32 mega.

De fato, o gráfico chamou a atenção por apresentar um colorido e belo cenário na floresta e personagens muito bem animados e criados em computação gráfica.

Além de ser um dos clássicos mais imperdíveis do Super Nintendo, *Donkey Kong Country* serviu para acalmar os ânimos dos fãs da Nintendo, que esperavam ansiosamente pelo sucessor do SNES. A tática deu tão certo que o Nintendo 64 saiu somente em 1996, mas, antes disso, os macacos tiveram mais duas aventuras em 16-bit.

LANÇAMENTOS DE NOVEMBRO E DEZEMBRO . 1994

MEGA DRIVE

NBA Jam TE

Newman/Haas IndyCar featuring Nigel Mansell

Red Zone

WWF Raw

Beyond Oasis

32X

Doom

Star Wars Arcade

Virtua Racing Deluxe

MACINTOSH

Marathon

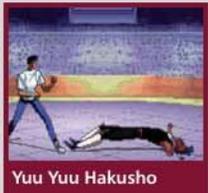
PC

King's Quest VII: The Princeless Bride

Warcraft

3DO

Need for Speed

Gex

Yuu Yuu Hakusho

Super Street Fighter II Turbo

ARCADE

Tekken

SUPER NINTENDO

Uniracers

Donkey Kong Country

Beavis and Butthead

Jammit

Pitfall: The Mayan Adventure

Samurai Shodown

Sonic Blastman 2

Speed Racer

The Adventures of Batman & Robin

Fatal Fury Special

Mega Man X2

NATAL JAPONÊS

O Japão foi agraciado por um Natal repleto de lançamentos de 32-bits, já que os consoles Saturn e PlayStation saíram nos meses de novembro e dezembro, simultaneamente. Confira abaixo todos os jogos que fizeram a festa dos lares japoneses nas festas de fim de ano.

SATURN

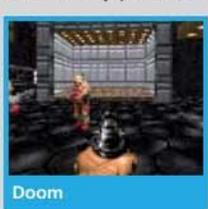
Virtua Fighter

MEGA 32X

Star Wars Arcade

Virtua Racing Deluxe

Doom

3DO

Over Driving (Need for Speed nos EUA)

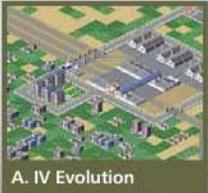
Super Street Fighter II X

Myst

PLAYSTATION

Gokujou Parodius Da! Deluxe Pack

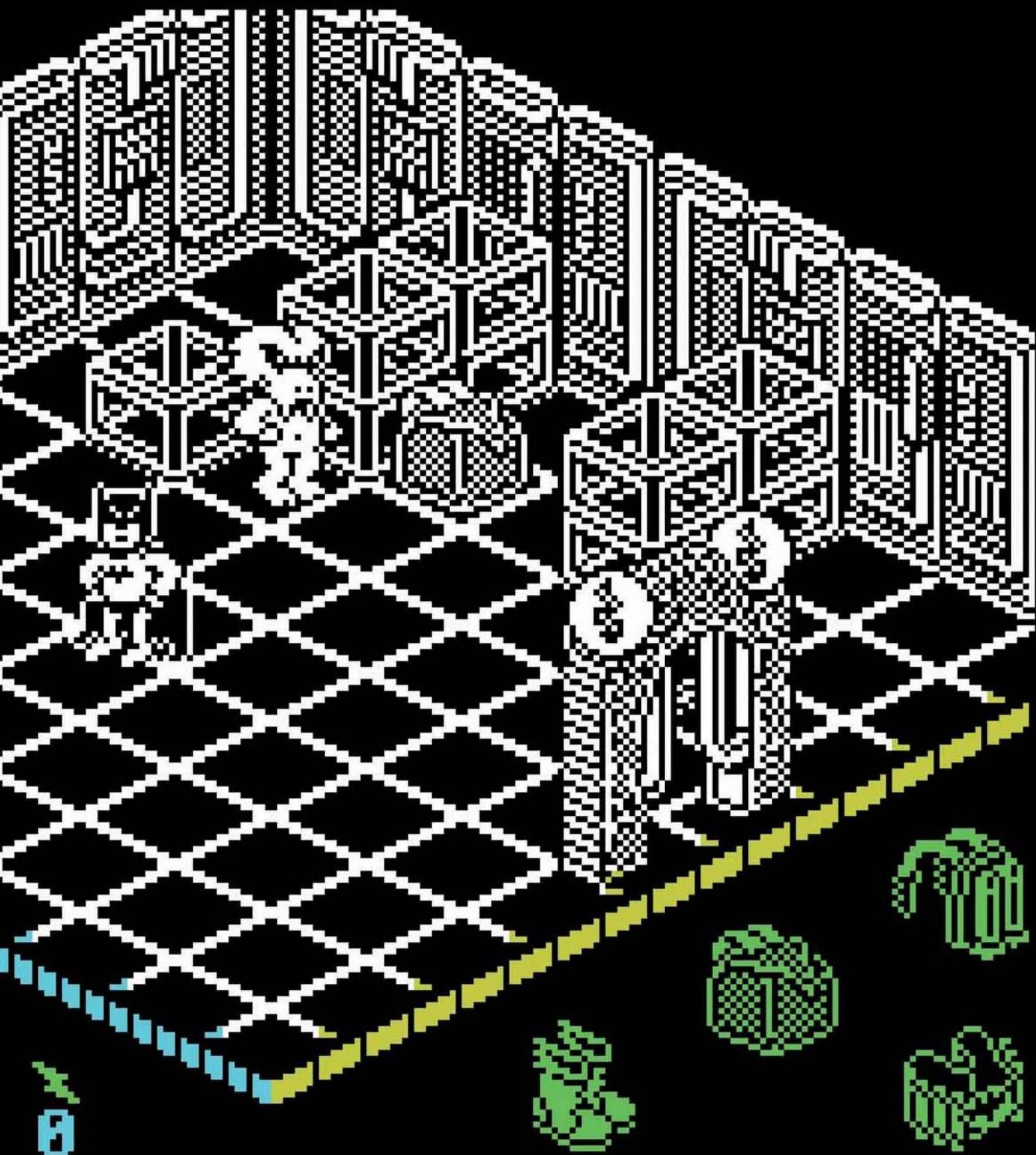
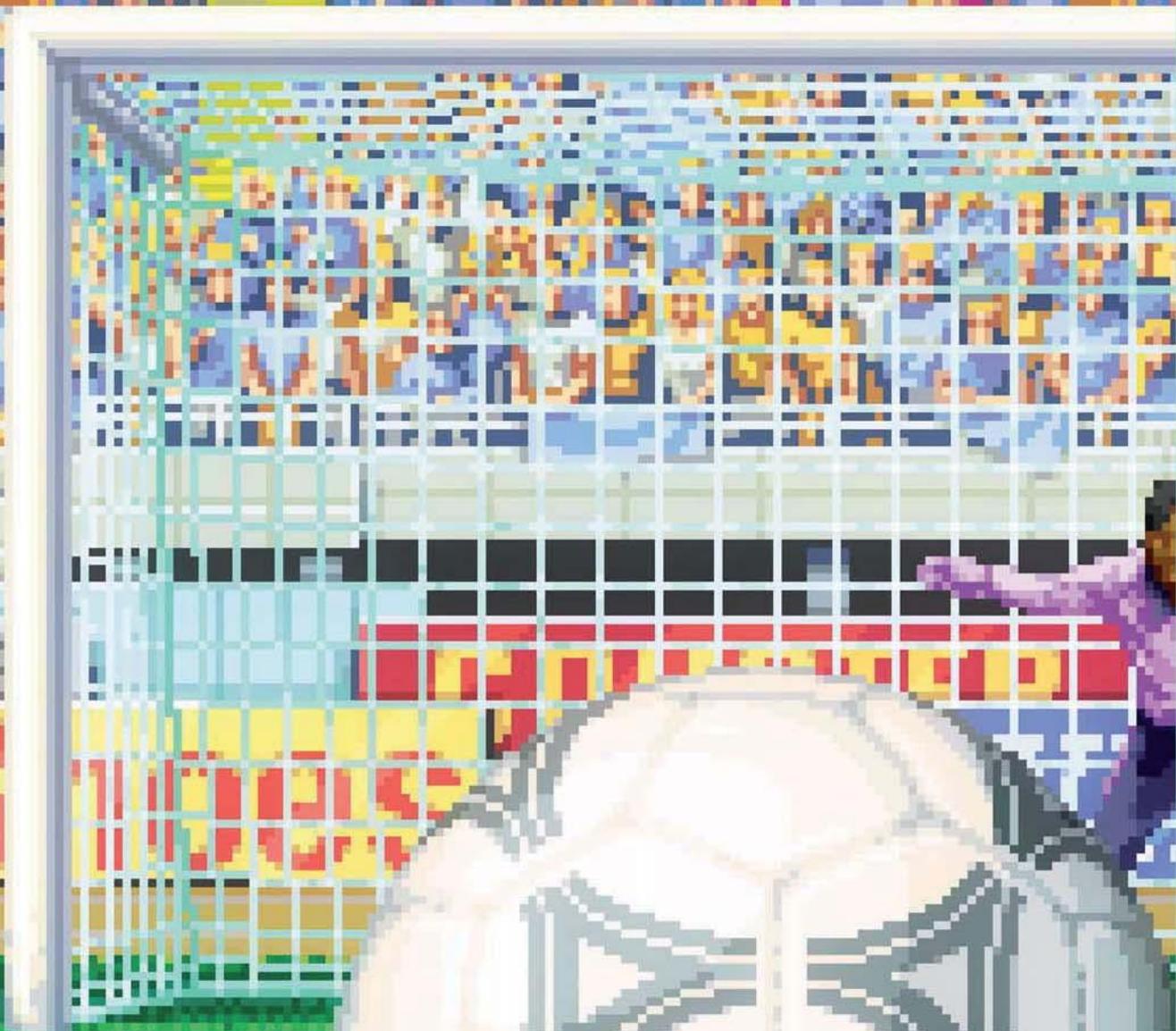
Ridge Racer

Nekketsu Oyako

A. IV Evolution

TAMA

BATMAN

Plataforma: ZX Spectrum, Amstrad CPC, MSX e Amstrad PCW
Produtora: Ocean Software
Lançamento: 1986

Dizer que os estupendos *Batman: Arkham Asylum* e *Batman: Arkham City* são os primeiros títulos decentes do Homem-Morcego é uma piada que nem o Coringa acharia graça. O histórico gamer do herói é prodigioso e começou com o jogo inspirado na revolucionária projeção isométrica de *Knight Lore* (apresentado na **OLD!Gamer #3**). Robin foi sequestrado pelo Coringa e Charada e, para salvá-lo, Batman precisa coletar quatro bat-apetrechos e sete partes perdidas da batnave nas catacumbas da batcaverna. São mais de 150 recintos cavernosos que escondem quebra-cabeças e toda a sorte de armadilhas e inimigos. Não há os golpes com onomatopeias, mas a barriga proeminente do Batman e a versão digitalizada da música-tema explicitam a inspiração no seriado dos anos 1960 estrelado por Adam West.

Dividindo o dinheiro entre fichas e ingressos

As décadas de 1980 e 1990 tiveram um gosto variado para os amantes de fliperamas e aparelhos domésticos. Enquanto os primeiros ofereciam gráficos nunca vistos nos videogames, os jogadores deviam se contentar com jogos geralmente simples desenvolvidos para os consoles.Games como *Tecmo World Cup* até tinham versões caseiras (no caso, para Mega Drive), mas a alta tecnologia das máquinas profissionais estava anos-luz à frente desses sistemas e proporcionava estádios mais coloridos, jogadores com visual mais verossímil, animações superiores, física da bola e dinâmica mais realistas. Claro, muitos preferiam esquecer o realismo e renovar a mecânica, com movimentos especiais para chutes, juízes que roubavam a cena e craques tão inesquecíveis quanto o Rei Pelé.

Nas páginas a seguir, você vai relembrar quais foram os jogos que mais arrecadaram fãs e fichas nos fliperamas do mundo, os 25 games de futebol mais inesquecíveis pela qualidade (ou pela bizarrice).

TOP 25 DO FUTEBOL DE ARCADE

Por André Forte

JUIZ SEM JUÍZO 1

ÁRBITRO MOLEQUE

A Federação Paulista de Futebol iniciou uma revolução em seu quadro de arbitragem ao escalar profissionais mulheres para atuar como auxiliar (popularmente conhecido como bandeirinha), mas o feito não chega nem perto do que se viu em *Back Street Soccer*. Com boné de menino peralta, o juiz moleque mostra que quem manda na pelada de rua é ele e mais ninguém. O infante não perde um lance sequer, mesmo enquanto faz a dança do siri – e de sandálias no pé.

25. BACK STREET SOCCER

Desenvolvimento: SunA
Lançamento: 1996

Criado pela sul-coreana SunA em 1996, *Back Street Soccer* é, como o nome sugere, um jogo de futebol em quadras ou gramados de rua. Em dois times com três jogadores cada além do goleiro, o jogo conta com chutes especiais capazes de entortar as traves, e estádios, por assim dizer, dos mais variados, como um terreno em construção ou parques à frente de monumentos chineses. Na área do público, dependendo do país, há carros-monstros, elefantes, cangurus e até tanques de guerra! Inexistem cobranças de lateral, a regra é similar à do Showbol, ou seja, a parede é usada para fazer tabelinhas. Um chute torto para os lados tem potencial para resultar em gol e também vale. As telas de Continue e do final de jogo mostram fotos de craques mundiais da época, como Diego Maradona, Jürgen Klinsmann e Roberto Baggio só para ilustrar, porque não era possível jogar com eles.

Os uniformes aleatórios são bizarros, mudando sem critério algum. Servem apenas para diferenciar uma equipe da outra – como o Brasil jogando de roxo ou de azul e vermelho. A trilha sonora é um misto de rap com cânticos de torcida.

A SunA pode pensar que ninguém percebeu: basta uma olhada atenta ao estilo rapper dos jogadores, com bonés e óculos escuros, para notar que os sprites parecem extraídos de *Street Slam* (*Street Hoop* na Europa), um título de basquete da Data East para o sistema Neo Geo.

Como eles conseguem dominar a bola com esses calçados de basquete?

24. ES: EVOLUTION SOCCER

Desenvolvimento: Evoga
Lançamento: 2001

Feito pelo estúdio mexicano que ficou conhecido por *Rage of the Dragons*, o game utilizou o poder gráfico da plataforma Zealer Board para mostrar sprites de jogadores pré-renderizados que pareciam de massinha, mas que eram bem animados. Os times, inspirados na Copa de 1998, mostravam jogadores como Ronaldo, Rivaldo e Cafu batizados de Ronald (homenagem a um dos filhos do Fenômeno?), Rivando e... Cafu mesmo. Escolhido o esquema tático, é possível selecionar um capitão, geralmente baseado em algum dos craques, a exemplo de Del Pierr (Alessandro Del Piero), que tinham chutes especiais com combinação de direcional e botões, como em um jogo de luta, isso sem respeitar as nacionalidades – estranho o francês Zinedine Zidane (Zizu no jogo) em meio à Seleção Canarinho. Os controles seguiam a configuração de quatro botões do Neo Geo MVS, com opções de chute, carrinho, passe longo e passe curto. Abaixo de cada foto de jogador, há uma barra de força, que dá a oportunidade de chutes poderosos, similares a um hadouken.

Se Zidane tivesse se naturalizado brasileiro, a Seleção já seria hepta

JUIZ SEM JUÍZO 2

O GLADIADOR E OS AUXILIARES BLACK POWER

Não se sabe de onde a Evoga tirou a ideia. Colocaram um trio literalmente de ferro para apitar as partidas de *ES: Evolution Soccer*. OK, a trinca não chega a ser de aço, mas o juiz certamente é. Com pele metalizada e um capacete de gladiador, o árbitro mostra olho de lince para enxergar os detalhes dos lances. E, caso algo passe despercebido, os auxiliares com cabelo do Tony Tornado tiram as bandeiras das madeixas e sinalizam para o seu companheiro, avisando a irregularidade. Pode isso, gladiador? Pelo jeito pode.

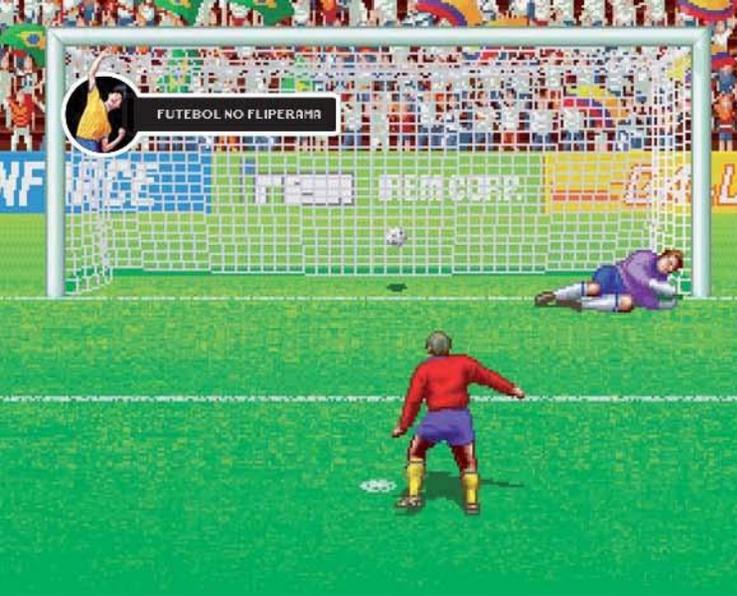
23. BIG STRIKER

Desenvolvimento: Jaleco
Lançamento: 1992

A Jaleco ficou célebre nos consoles pela série de futebol *Goal* para NES e também *Super Goal* para SNES, mas, nos arcades, Big Striker se tornou a estrela da companhia.

O apelo visual era muito forte para a época, com um tamanho avantajado dos sprites dos jogadores, um campo com dimensões até maiores que as tradicionais e um banco de reservas tão ativo que, nos grandes lances, o jogo se incumbia de mostrar a agitação do técnico e dos suplentes na lateral em um quadro no canto da tela. E aquelas buzinas da torcida? Eita sonzinho enjoado...

Oito times para selecionar: Japão, Estados Unidos, Brasil, Argentina, Alemanha, Itália, Espanha e, estranhamente, Grã-Bretanha. A não ser por ocasiões excepcionais, a exemplo de alguns torneios olímpicos, os países do Reino Unido preferem disputar as competições de futebol cada um com o seu time: Escócia, Inglaterra, Irlanda e assim por diante. Coisa que não acontece em outras modalidades.

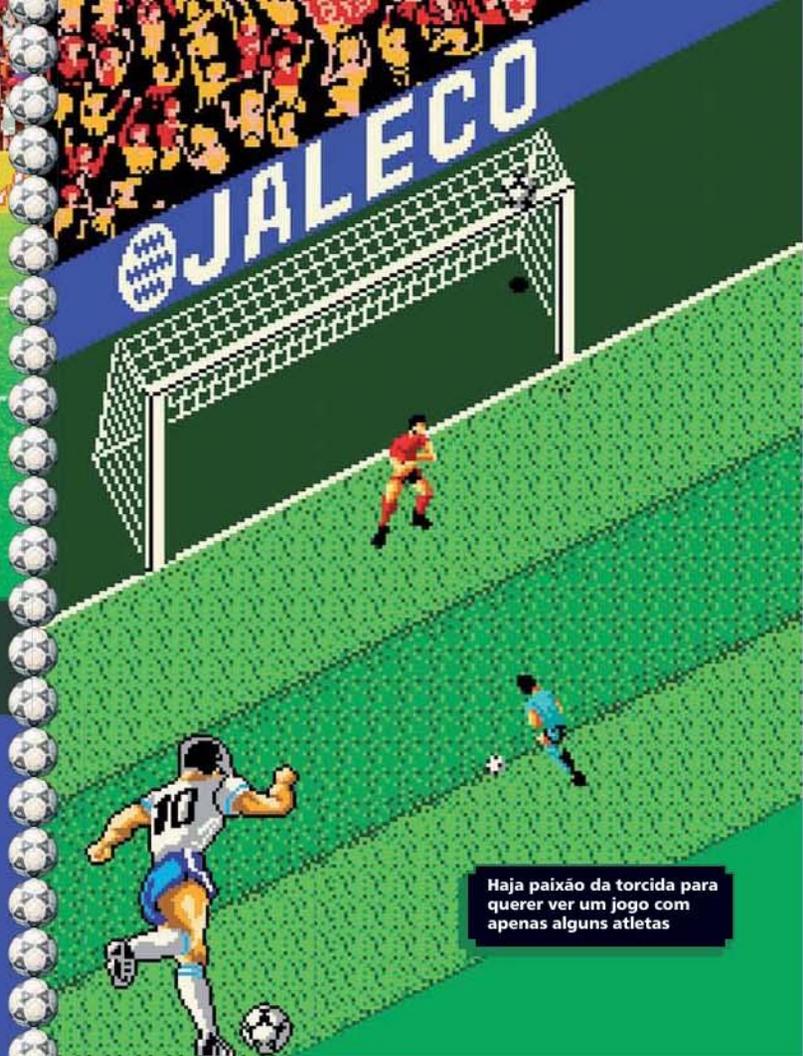
O goleiro ficou tão vendido no lance que nem sabe direito para onde a bola foi

22. DREAM SOCCER '94

Desenvolvimento: Irem
Lançamento: 1994

A Irem é conhecida pelo beat 'em up *Undercover Cops* e, em pleno ano de Copa do Mundo, a japonesa se arriscou no filão do futebol.

O resultado não chega a desapontar, mas fica aquém de muitos títulos da época. O trabalho de caracterização dos atletas de alguns times é detalhado, caso de Valderrama, o irreverente jogador colombiano de volumosa cabeleira loira. Isso, na ocasião, era algo até inimaginável e só foi explorado de fato em *International Superstar Soccer*, de 1995. Parece que a Colômbia entrou por causa do Valderrama. É o país com menor tradição dos selecionados – Brasil, Argentina, França, Inglaterra, Holanda, Alemanha e Itália são os demais. Antes da partida e a cada gol tomado ou feito, escolhia-se o sistema tático da equipe entre quatro padrões.

O juiz podia ser atropelado por carrinhos, sem demonstrar qualquer tipo de mágoa do opressor. Quer mais? Os fotógrafos atrás da linha de fundo emprestam as cabeças para um divertido tiro ao alvo. É mais ou menos assim: erre o gol, mas acerte uma câmera e leve os coitados ao nocaute. Ou dois, depende da sorte. Azar o dele.

Outro fator interessante é o comportamento dinâmico da torcida. Calada quando o jogo cadenciava no meio de campo; agitada e com gritos mais altos se os atacantes se aproximassem do gol. Apesar do lançamento em 1994, os uniformes tinham um estilão anos 1980, com calções diminutos.

Haja paixão da torcida para querer ver um jogo com apenas alguns atletas

21. DYNAMIC SHOOTING

Desenvolvimento: Jaleco
Lançamento: 1988

A Jaleco ama o futebol. E nós amamos a Jaleco. Como já comentado, o estúdio que nos brindou com a notável série para consoles *Goal* lançou seu primeiro jogo para arcades em 1988.

Com gráficos muito similares ao do Nintendinho, *Dynamic Shooting* não tinha um campo inteiro para se jogar nem era povoado por 22 jogadores. A visão é isométrica como em *Goal*. O único trecho que se via do estádio era a grande área e suas proximidades, com apenas o goleiro, um zagueiro e os dois atacantes controlados pelo jogador, um para passar a bola e outro para chutar ao gol.

O jogador principal incumbido de chutar ao gol pode ser um dos quatro craques mundiais selecionados: Careca (Brasil), Maradona (Argentina), Platini (França) e Rudi Völler (Alemanha).

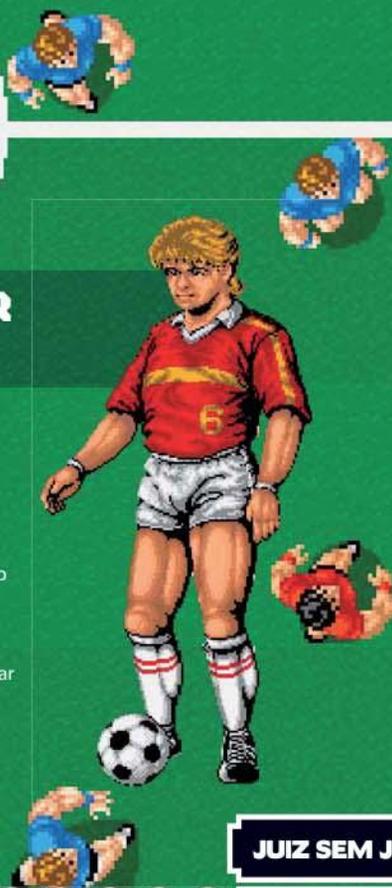
20. FIGHTING SOCCER

Desenvolvimento: SNK
Lançamento: 1988

Antes de aprender a criar jogos de futebol, a SNK testou seus conhecimentos do esporte com *Fighting Soccer*, um jogo de visão superior, jogadores com sprites enormes e campo de dimensões minimalistas.

O logo da companhia ostentava em diversos setores do gramado, o que sugere que o pessoal da jardinagem teve um trabalho danado para manter o carpete do campo do jeito que os produtores esperavam.

Baseado na competição de futebol dos jogos olímpicos, que ocorrera naquele ano em Seul, *Fighting Soccer* não dava opção de escolher a nação predileta, mas o obrigava a começar sua luta por medalha com a equipe britânica em uma partida contra os japoneses.

As vozes sintetizadas narravam os principais momentos, como "Kick off" e "Goal", simbolizando o início do jogo e comemorando quando a bola atingia as redes.

JUIZ SEM JUÍZO 3

O GORDINHO

Os testes atuais para árbitros do quadro da FIFA são muito rígidos, tanto que a entidade máxima do futebol exige um condicionamento físico impecável. Na época de *Football Champ*, não era bem assim. Com uma barriga proeminente, o carequinha é uma figura desleixada e pouco se importava com o jogo. Se a bola se aproximava do gol, ficava plantado ao centro, observando de longe, como mero espectador. Óbvio, a violência do jogo explodia a níveis absurdos, com direito a ombradas e carrinhos desleais por trás nos atacantes adversários e até no juizão, que, como estava só acompanhando, levantava com o seu tradicional ritmo cadenciado e seguia o jogo, sem falatório.

19. FOOTBALL CHAMP

Desenvolvimento: Taito
Lançamento: 1990

Football Champ dava excessivo destaque para as reações dos técnicos

Football Champ (*Hat Trick Hero* no Japão) nasceu nos arcades e teve uma versão muito parecida com a doméstica lançada para Super Nintendo em 1992 com o nome *Super Soccer Champ*. O visual do jogo do fliperama se mantinha ainda mais bonito e com efeitos de zoom em tempo real durante as comemorações de gol (no SNES eram à parte, como cenas de corte).

Além disso, no *Football Champ* se viam as reações dos técnicos em um quadro, todos elegantemente engravatados. O da Alemanha usava um monóculo, impondo respeito com um ar intelectual. Ele sim é professor. No *Super Soccer Champ,* nem sequer há fotógrafos que podiam ser derrubados atrás da linha de fundo ou treinadores e reservas próximos à lateral do campo como em *Football Champ*.

De resto, tudo é igual: oito times nacionais (Brasil, Argentina, Holanda, Espanha, Alemanha, Inglaterra, Itália e França), quatro craques especiais feiosos para escolher e um juiz gordinho dos mais cômicos, que cismava em atravessar o caminho dos atacantes e mal conseguia parar em pé.

18. GOAL! GOAL! GOAL!

Desenvolvimento: Visco
Lançamento: 1995

O Neo Geo não tinha muitos jogos de futebol, mas a Visco Games (do jogo de corrida *Neo Drift Out*) deu uma mãozinha para os fãs do esporte ao lançar *Goal! Goal! Goal!*.

Com sprites dos jogadores levemente menores que os vistos em *Super Sidekicks*, o jogo da Visco oferecia seleções nacionais com uniformes bem próximos dos reais (é um dos poucos jogos da época a mostrar o Brasil com o correto: camisa amarela, calções azuis e meias brancas).

São 28 times com níveis de precisão de chute, defesa e velocidade e possibilidade de escolher um dos seis esquemas táticos, como o antigo 4-2-4, que praticamente não é utilizado.

Os jogadores reduzidos faziam com que as dimensões do campo ficassem mais realistas que os da franquia da SNK, mesmo que os atletas não apresentassem características distintas e grandes diferenças entre eles.

Uma barra media a força e acerto dos chutes, permitindo balaços da intermediária e quiçá tentar marcar o gol que o Pelé não fez, do meio de campo. Caso a barra fosse preenchida sem que o jogador soltasse o botão, o processo recomeçava, obrigando-o a esperar por uma nova oportunidade de chutar com potência total.

Se todos os goleiros dessem essa ponte, as partidas dificilmente sairiam do 0x0

17. GRAND STRIKER HUMAN CUP

Desenvolvimento: Human
Lançamento: 1993

Desenvolvedora da popular série de futebol para SNES *Formation Soccer*, a Human também teve uma franquia do gênero nos fliperamas – *Grand Striker*.

Human Cup seguia o mesmo padrão de *Formation Soccer*: top view, visão por trás dos gols e com progressão superior. Ao contrário do jogo para consoles domésticos, no arcade de entrada da Human só era possível jogar com seleções europeias com atributos de ataque, defesa e corrida: Alemanha, Itália, Holanda, França, Espanha, Suécia, Portugal... e Grécia, que, até então, nunca tinha participado de uma Copa do Mundo (o que aconteceria pela primeira vez em 1994) e muito menos vencido uma Eurocopa (o que incrivelmente veio a ocorrer em 2004).

A barra que mede as notas de cada time na tela de seleção é similar a de *Formation Soccer*, mas as semelhanças não param por aí. Faça um gol e veja a disparada frenética dos atacantes na lateral do campo. Tal qual no jogo para o SNES.

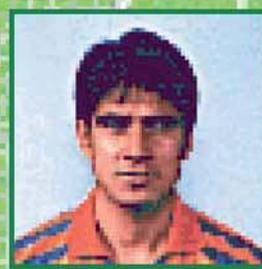
16. HAT TRICK HERO '93

Desenvolvimento: Taito
Lançamento: 1992

O jogo para fliperamas compartilhava algumas similaridades com *Hat Trick Hero 2*, lançado no mesmo ano para Super Nintendo. A trilha sonora é idêntica à do console doméstico, com destaque para as contagiantes faixas de seleção de times e das comemorações de gols. Outra herança do jogo anterior: a escolha de um capitão para comandar a equipe.

Se o primeiro jogo oferecia apenas quatro jogadores de beleza duvidável e com virilidade estampada na cara de mau; na atualização, os jogadores mais pareciam de um anime voltado para as meninas, com cabelos cor de rosa e visual andrógino. Você elegia quem vestia a braçadeira para depois o país que vai jogar.

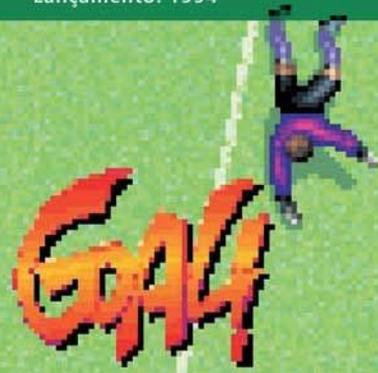
Junto com o estilo de desenho animado japonês, veio também uma mudança significativa na mecânica, com a adição de movimentos exóticos e impossíveis, como um triplo mortal que antecede o chute. E, por incrível que pareça, é um dos jogos mais criativos e divertidos da série. Prova disso é a cobrança de pênalti: mesmo sendo o batedor, a visão é por trás do gol. A potência do chute é determinada por uma barra na vertical que se enche e esvazia repetidamente, parando quando se aperta o botão. Se o chute for muito fraco, daqueles que o pé pega na orelha da bola e a redonda mal chega ao goleiro, a torcida tem a pachorra de gargalhar como se a partida fosse em um seriado de comédia.

Em que lugar do mundo há jogadores que usam essas cores exóticas de cabelo?

15. J-LEAGUE SOCCER V-SHOT

Desenvolvimento: Namco
Lançamento: 1994

A Namco atualmente não está muito relacionada com jogos de futebol, mas nos anos 1990 era uma das principais empresas nipônicas a investir em títulos do gênero, sobretudo os licenciados da liga japonesa, a J-League, com as mascotes dos times.

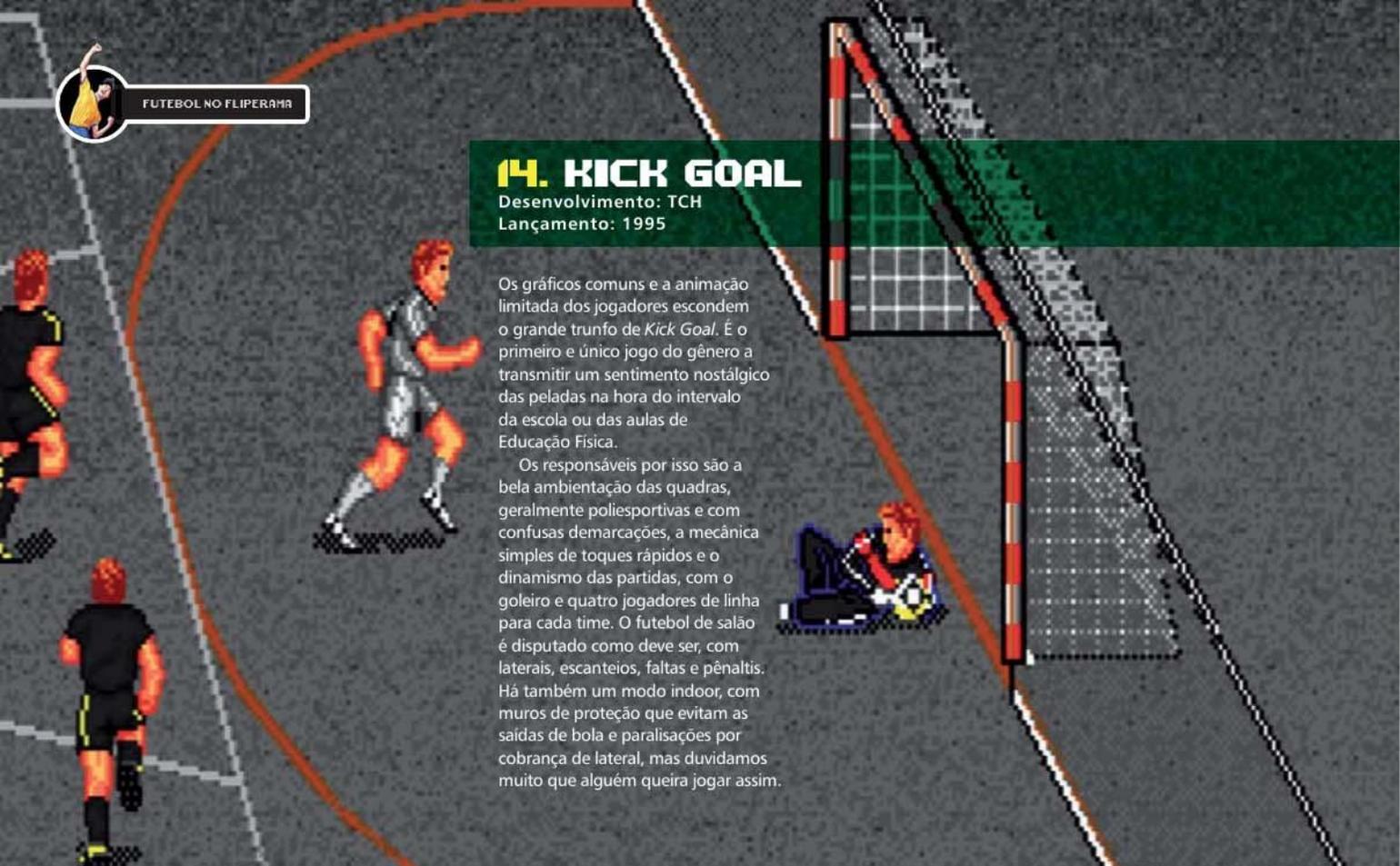
Enquanto nos consoles domésticos a Namco desenvolvia a franquia *Prime Goal*, no arcade a série *Soccer V-Shot* dava conta do recado. O jogo impressionava por apresentar o plantel completo das equipes da J-League: cada jogador possuía uma foto representativa exibida quando ele tocava na bola e ao marcar um gol.

Outra sacada da Namco foi utilizar o recurso de zoom para aproximar e afastar a imagem conforme o desenrolar da partida. Nos tiros de meta e lançamentos longos, por exemplo, a câmera mostrava uma visão mais ampla do campo.

Jogadores famosos nem precisam de numeração na camisa. Aliás, quem é ele?

14. KICK GOAL

Desenvolvimento: TCH
Lançamento: 1995

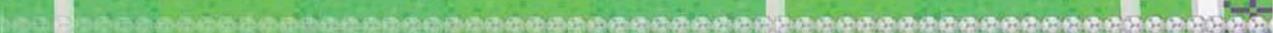
Os gráficos comuns e a animação limitada dos jogadores escondem o grande trunfo de *Kick Goal*. É o primeiro e único jogo do gênero a transmitir um sentimento nostálgico das peladas na hora do intervalo da escola ou das aulas de Educação Física.

Os responsáveis por isso são a bela ambientação das quadras, geralmente poliesportivas e com confusas demarcações, a mecânica simples de toques rápidos e o dinamismo das partidas, com o goleiro e quatro jogadores de linha para cada time. O futebol de salão é disputado como deve ser, com laterais, escanteios, faltas e pênaltis. Há também um modo indoor, com muros de proteção que evitam as saídas de bola e paralisações por cobrança de lateral, mas duvidamos muito que alguém queira jogar assim.

Para ficarem proporcionais à bola, os jogadores deveriam ter três metros de altura

13. KICK OFF

Desenvolvimento: Jaleco
Lançamento: 1988

A Jaleco já tinha certa experiência com jogos de futebol para NES e arcades, mas *Kick Off* foi o teste definitivo do estúdio com o hardware superior das máquinas para arcade. Turbinado pela placa profissional de 16-bit Jaleco Mega System 1-A, o jogo oferecia um visual mais caprichado que os títulos antigos de 8-bit. E não se confunda com outros *Kick Off* sem relação com o da Jaleco para consoles domésticos. Não é um nome original...

A câmera abandonou a visão isométrica para mostrar o campo em progressão lateral e os jogadores com sprites grandes. Dependendo da altura atingida, a pelota aumentava de tamanho para dar a impressão de profundidade, só que era muito exagerada, chegando, talvez, a ficar quatro vezes maior que a cabeça de um jogador. Os efeitos auditivos? No mínimo, estranhos... Os sons de chute e do quique da bola parecem gravados por uma bateria!

12. LAST STRIKER

Desenvolvimento: East Techonology
Lançamento: 1989

A Taito ainda não era famosa com a série *Hat Trick Hero* quando resolveu distribuir o jogo de futebol em estilo anime *Last Striker*. Desenvolvido pela desconhecida East Technology, o jogo coloca dois times de quatro jogadores (sendo um o goleiro) para se enfrentarem em um campo de dimensões reduzidas, sem saídas nas laterais e linhas de fundo, com uma bola um tanto desproporcional, grande demais. Ou seriam os jogadores minicraques?

A mecânica utiliza três botões: um para passe, outro para lançamento e um para chute. O último, aliás, possui uma barra de força que, se completada, dispara verdadeiros petardos.

Há a possibilidade de disputar partidas meninos x meninas ou até meninas x meninas. E se engana quem pensa que os garotos pegam leve com as moças. Não é raro ver carrinhos violentos contra as adversárias. E não tem juiz. Porém o mais estranho acontece antes. Veem-se quatro jogadores ou jogadoras se dirigindo ao círculo central para o início do jogo, sendo que em cada equipe todos os futebolistas apresentam a mesma aparência. Mas depois são três jogadores de linha além do goleiro que surgem do nada com visual e uniforme diferentes. Onde foi parar o quarto? Ou ele teria se transformado no arqueiro?

Sem seguir as regras do esporte, Last Striker implantou o futebol misto

11. SEIBU CUP SOCCER

Desenvolvimento: Seibu Denshi
Lançamento: 1992

A Seibu Denshi é conhecida pelo jogo de navinha *Raiden Trad* e deixou sua contribuição na história dos jogos de futebol para arcade.

Utilizando uma placa profissional proprietária de 16-bit, *Seibu Cup Soccer* oferece bons gráficos e a melhor animação de jogadores vistas até então, com ginga nos dribles e movimentos especiais, como bicicleta e voleio.

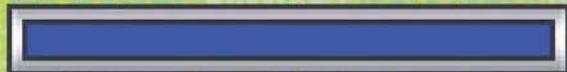
O estádio é um show. Nitidamente inspirado na Copa da Itália em 1990, as laterais exibiam propagandas que imitavam empresas reais, como Canon, Philips, Coca-Cola, Budweiser e Fujifilm. Em vez disso, Camon, Philipz, Cooca-Cola, Budweiserr, Fujiifilm, etc.

A limitada variedade de times – oito, incluindo Brasil, Argentina, Inglaterra, França, Alemanha, Itália, Espanha e Holanda – era compensada pelo multiplayer de, no máximo, quatro pessoas, o que deveria ter sido mais comum em arcades.

E Zico aparece no jogo. Ele é o capitão da Seleção, mesmo que não tenha participado da competição em 1990, tampouco costumava ser quem usava a faixa no braço na época em que atuava pelo Brasil. Dá para identificar também o craque francês Michel Platini, apesar de loiro. Pelo menos acertaram com o Maradona, representado com um baita cabelão, na Argentina.

10. TECMO WORLD SOCCER '96

Desenvolvimento: Tecmo
Lançamento: 1996

Com visual parecido ao do primeiro *Super Sidekicks* para o sistema da SNK, o diferencial de *World Soccer '96* é o efeito de zoom enquanto a bola está no meio de campo. Se os dianteiros chegam próximo da grande área, a câmera se aproxima. As cenas de corte com os atletas desenhados realçam as comemorações, as bandas da torcida ou os jogadores sentindo a pancada na perna nas infrações. Mais legal ainda é a mecânica de dribles e fintas. Em determinados pontos perto da área, o jogo dá a opção de direções aos atacantes e zagueiros. Caso as duas sejam idênticas, o defensor rouba a bola; do contrário, o atacante segue com a redonda no pé. Cada time possui até cinco pontos de velocidade, potência e poder de pressão. Com uma derrota acumulada, há o direito de acrescentar um ponto em um dos atributos. Com dois insucessos, dois pontos (não acumulativos em relação ao anterior conquistado), com o máximo de três em três ou mais reveses.

9. SOCCER BRAWL

Desenvolvimento: SNK of America
Lançamento: 1991

O futebol é essencialmente conservador, sem mudanças drásticas de regras através dos anos. A SNK apresentou um futuro alternativo em que o esporte foi modernizado. Ou o presente? O jogo se passa no século 21... Os times diminuíram de 11 para 8 jogadores, e ganharam muita capacidade de movimentação com o uso de roupas protetoras.

A Argentina perdeu o espaço no cenário mundial entre as grandes forças; os hermanos estão ausentes do grupo de oito países eleitos para o jogo: Japão, Coreia do Sul, EUA, Brasil, Alemanha, Inglaterra, Espanha e Itália. *Soccer Brawl* permite também a escolha de estádio: o Super Dome, em São Francisco, EUA, onde as partidas acontecem em uma área metálica, e o SNK Stadium em Osaka, Japão, em que o gramado resiste. Os jogadores de *Soccer Brawl* se teletransportam poucos segundos antes do início da partida. Pura tecnologia. Os chutes são carregados com descargas elétricas; para chutar com o poder especial, basta segurar o botão de chute até carregar a barra de nível de força ao máximo. E a redonda só sai de jogo se não voltar para o campo. Se a pelota bater na parede e acabar regressando, o jogo continua. Engana-se, porém, quem pensa que as líderes de torcida são futuristas. Ao marcar um gol, duas voluptuosas modelos, uma de biquíni e a outra de vestido, surgem para comemorar.

Até mesmo o futebol foi modernizado em Soccer Brawl. O vestuário não

8. J-LEAGUE PRIME GOAL EX

Desenvolvimento: Namco
Lançamento: 1996

Após conseguir sucesso no Super Nintendo, a franquia de futebol japonês da Namco *Prime Goal* chegou aos arcades em 1996. A visão do jogo se assemelhava à de *FIFA Soccer* do 3DO, com campo em 3D e rotação de 360º, mas a animação dos jogadores deixava muito a desejar, com poucos detalhes na caracterização dos atletas.

Cada jogador que tivesse com a posse da bola era identificado, permitindo reconhecer craques brasileiros que atuavam no Campeonato Japonês, como Evair e Zinho, ambos do Yokohama Flügels. Há 14 times da J-League à disposição, com diversas opções táticas para armar a equipe. A placa dentro do gabinete, Namco System 11 (a mesma de *Soul Edge*), é baseada no PlayStation, o que explica a conversão perfeita lançada para o console da Sony meses depois.

7. PLEASURE GOAL 5 ON 5 MINI SOCCER

Desenvolvimento: Saurus
Lançamento: 1996

O ano de 1996 foi muito bom para o Neo Geo CD quanto à participação de produtoras parceiras no desenvolvimento de jogos, e *Pleasure Goal* se configurou como uma das boas surpresas do sistema que compartilhava os jogos com a placa profissional MVS.

Criado pela Saurus – que ficou conhecida pela conversão de *World Heroes 2* para SNES –, *Pleasure Goal* colocava times formados por cinco adolescentes, que deveriam disputar futebol society em gramados sintéticos. Antes do jogo, havia a opção de controle manual ou automático do goleiro, caso você confiasse plenamente nele.

A visão é um misto de câmera superior e lateral e mostra os jogadores do alto, realçando a torcida nos gols. As comemorações são bastante variadas e inusitadas mesmo para os jogadores desinibidos: o autor do gol faz bola com o chiclete e até recebe o abraço de uma tiete. A mecânica é bem parecida com a de *Super Sidekicks*, mas a dinâmica das partidas é mais rápida, com pouco espaço para firulas.

As representações das 16 seleções – estranhamente a Inglaterra era simbolizada com a bandeira da Grã-Bretanha – seguiam a etnia local e cada qual é categorizada por velocidade, ataque, defesa e habilidade, com letras de A a E, sendo possível ver a média.

E quem disse que as partidas virtuais precisam ser de dia? *Pleasure Goal* também promove jogos noturnos, com mudanças climáticas ao longo do tempo, como uma chuva.

5. SUPER VISUAL FOOTBALL EUROPEAN SEGA CUP

Desenvolvimento: Sega
Lançamento: 1994

Equivalente do japonês *The J-League 1994*, *Super Visual Football* foi a primeira investida da Sega no segmento e a japonesa caprichou. Os gráficos proporcionados pela placa System 32 (de 32-bit) eram impactantes. Os sprites dos jogadores simulavam atletas digitalizados, e a animação dos cabelos nos piques de velocidade criavam uma sensação bacana de movimento. Na hora do gol, ocasionalmente um quadro detalhava a luva do goleiro e os chutes no ângulo. As comemorações ou lamentações (socos no chão como nos gols contra) eram convincentes, com o telão do estádio mostrando o replay. No intervalo, os atletas entravam no vestiário... E voltavam poucos segundos depois.

Como o título diz, o jogo foca na Europa e oferece as seleções da Bélgica, Inglaterra (de novo a mania de colocar a bandeira da Grã-Bretanha), França, Itália, Portugal, Irlanda, Espanha, Alemanha, Holanda, Dinamarca, Grécia e Luxemburgo. Antes de escolher uma dessas seleções para sair jogando, era possível apertar Start para escolher a postura em campo: muito defensiva, defensiva, neutra, ofensiva e muito ofensiva. Inusitado mesmo é o esquema de pontos, representado por bolas. No princípio, são duas; uma vai embora se estiver perdendo ou empatando no final do primeiro tempo e após o fim de cada partida, tendo ganhado ou não. A única forma de adquirir uma bola é se um jogador do seu time conseguir o chamado hat trick (três gols em um jogo). O sistema obriga a centralizar todas as jogadas no goleador: é melhor vencer por 2x0 com os dois gols marcados na etapa inicial do que na complementar. E tem mais. Se no decorrer do campeonato você iniciar com o saldo de uma bola e não obtiver a vitória parcial, o jogo simplesmente acaba na metade! Vai entender...

6. SUPER SIDEKICKS

Desenvolvimento: SNK
Lançamento: 1992

O Neo Geo sempre se destacou entre os 16-bit pela superioridade gráfica e pela generosa quantidade de memória dos cartuchos, tanto que os jogos do console eram cópias idênticas do arcade, mas até 1992 o sistema pecava por não ter um único título bom de futebol.

Isso acabou com o primeiro *Super Sidekicks*, de arcade. Os sprites grandes dos jogadores contavam com uma animação caprichada e muitos movimentos habilidosos, como fintas e chapéus. Se um jogador sofresse a falta, ele colocava mãos na perna, sentindo o machucado. Cada uma das 12 equipes possuía um craque marcado pela indicação "ace", mais rápidos e mais matadores que os jogadores restantes. Foi em *Super Sidekicks* que estrearam as partidas com chuva nos arcades, com campo encharcado e poças, mesmo que em nada afetasse a mecânica.

Os pênaltis com a visão por trás do jogador, de frente para o gol, representavam bem as famigeradas cobranças, mostrando inclusive a vibração dos goleiros e o desapontamento ao perder um lance. Você direcionava o chute ou a defesa para esquerda, direita ou centro e se batesse o lado, o arqueiro pegava. Épicas, as comemorações de gols exibiam a festa dos atletas com os companheiros de time e técnicos. Só estranho o costume de a Seleção Brasileira vestir meias amarelas em vez de brancas...

JUIZ SEM JUÍZO 4

"BATE PEZINHO"

Marrento que só, o juiz de *Super Visual Football: European Sega Cup* é chamado pelos jogadores virtuais de "bate pezinho". O motivo é o movimento com os pés que o sujeito faz com as marcações de falta. Como nem tudo é piada, vale lembrar que ele foi um dos primeiros árbitros da história dos arcades a contar com animação para cada apitada. Mesmo que para isso nem precisasse encostar o objeto nos lábios.

4. TECMO WORLD CUP '90

Desenvolvimento: Tecmo
Lançamento: 1989

Embora o nome claramente se aproveite da Copa de 1990 na Itália, o futebol da Tecmo foi lançado um ano antes. Simples, o visual mostrava um bom nível de elementos em movimento, como a torcida na lateral do campo na tela de apresentação. Causa estranheza a desproporcionalidade: a bola tem dimensões suficientes para alcançar os joelhos dos jogadores e as traves, pobres goleiros, são imensas! Teria de haver pelo menos uns três arqueiros nos times. A cada gol marcado, um quadro realçava a alegria de quem marcou, em contraste com a frustração do guarda-rede.

Haviam só oito seleções: Japão, Estados Unidos, Argentina, Brasil, Itália, Inglaterra, Alemanha Ocidental e União Soviética. Os uniformes eram, na medida do possível, com as cores fiéis às reais, exceção a algumas aberrações. A Seleção Nacional se safou, com ressalva para as incomuns meias amarelas. Dose é ver a Inglaterra jogando alaranjada à la Holanda ou a Itália, outrora Squadra Azzurra, abdicar do azul para imitar Portugal com camisas e meias grenás e calções verdes. A trilha sonora é memorável, principalmente para os jogadores de Mega Drive que conheceram a conversão para o console em *Tecmo World Cup '92*. Apesar de o jogo de Mega ser muito superior no quesito gráfico – os sprites dos jogadores foram completamente redesenhados e a animação ficou fluída – as músicas permaneceram as mesmas do arcade.

O Brasil não é a Suécia. Quando vão aprender que as meias são brancas?

3. LIBERO GRANDE

Desenvolvimento: Namco
Lançamento: 1997

A Namco se distinguiu pelo bom uso dos polígonos em arcades, mas *Libero Grande* não sobressaiu pelos gráficos, que, apesar de bem-feitos e caprichados na animação dos atletas, ficou em segundo plano, porque a mecânica inovadora de controlar um só jogador era o que mais chamava a atenção.

O título do jogo é muito apropriado: líbero é a posição defensiva em que o jogador tem liberdade para participar das jogadas ofensivas e, por isso, costuma apresentar mais técnica e precisão de passes que um zagueiro convencional. Antes de a partida começar, o jogador deve escolher uma seleção entre as tradicionais e até as "poderosíssimas" Hong Kong, Taiwan e Malásia. Os times possuem uma armação tática definida e uniforme detalhado, com as cores correspondentes à realidade. Você seleciona o seu craque, baseado em jogadores famosos, com idade e índices de velocidade, chute e habilidade. São nomes fictícios e dá para ver mais ou menos em quem foram inspirados, não exatamente líberos, como Roland (Romário), Jordan Krüger (Jürgen Klinsmann) e Cornelio Valencia (Valderrama). A decisão independe da nacionalidade, e os astros entram na equipe de qualquer país.

Com os holofotes focados no "líbero grande", você é o dono do time: bate faltas e escanteios, mas não é para resolver tudo sozinho e sair driblando. É melhor tabelar. Apertando um botão, a bola é recebida de volta do companheiro, e há um aviso se estiver em posição de impedimento para evitar o desperdício de um ataque. Não adianta ficar na banheira, é preciso ajudar a defesa também.

O cabelão de Valderrama obrigava os produtores a criarem gráficos só para ele

2. VIRTUA STRIKER

Desenvolvimento: Sega
Lançamento: 1994

A AM2, divisão da Sega responsável por maravilhas poligonais como *Virtua Fighter* e *Daytona USA*, aproveitou a Copa de 1994 para lançar *Virtua Striker*. Todos os jogadores eram inspirados nas contrapartes reais, ainda que não fossem identificados por nomes. O Brasil, por exemplo, tinha um goleiro loiro que remetia ao Taffarel e um lendário baixinho (Romário) no ataque e que dividia os gols com um branquelo franzino com a camisa 7 (Bebeto). Pela primeira vez em jogos de futebol, havia uma animação realista dos movimentos dos jogadores, que dominavam a bola com muitos quadros, somente possíveis graças à tecnologia poligonal.

O estádio era muito bem-feito, com os replays das jogadas no telão, bandeiras que tremulavam nas arquibancadas e texturas diferentes que simulavam os gramados. No círculo central, na marca do pênalti e nas áreas próximas da bandeirinha de escanteio, notava-se o relvado mais castigado, com o tom de marrom imitando a terra. No meio da tela, um mapa do campo mostrava a distribuição tática dos jogadores, o que permitia saber se um companheiro seu poderia receber a bola mesmo distante. No que se refere à jogabilidade, um fator importante é que a força do chute em direção ao gol era determinada pelo tempo em que se pressionava o botão, com a medida visualizada em uma barra de energia.

Com uma listra a menos, essa chuteira seria patrocinada pela Adidas

EX-JOGADORES EM ATIVIDADE

ZIZU (ES: EVOLUTION SOCCER)

Ah, Zinedine Zidane. Em 1998, você acabou com a Seleção Brasileira... E em 2006, também. Mas nem por isso deixamos de escolhê-lo como o capitão do nosso time em *Evolution Soccer*. Com a carequinha que ficou eternizada nos gramados franceses na Copa do Mundo em seu país, o Zizu do jogo conta com a mesma habilidade clássica de sua contraparte real, com destaque para o jogo cadenciado, belos passes e cruzamentos.

MARADONA (DYNAMIC SHOOTING)

E não é que após muita confusão em sua vida pessoal, El Pibe de Oro, o hermanito Don Diego Armando Maradona foi lembrado em um jogo de futebol para arcades? O maior craque argentino de todos os tempos representou o seu país em um seleto grupo de quatro jogadores mundiais, que incluía o nosso Careca. E, mesmo acima do peso – sim, e o jogo é de 1988 –, Dieguito esbanja habilidade no gramado virtual.

RIVANDO (ES: EVOLUTION SOCCER)

Atualmente contando os dias para se aposentar, o meia-atacante Rivaldo ganhou uma homenagem e tanto em *Evolution Soccer*. Ele é ninguém mais, ninguém menos que o capitão do time brasileiro e detentor dos temíveis chutes Maroma (quem?) e Flash Kick, que deve ter aprendido com o Guile, de *Street Fighter II*.

KAREKA (DYNAMIC SHOOTING)

Sabe como os japoneses chamam o craque Careca? Kareka, é claro. Em *Dynamic Shooting*, o centroavante tupiniquim mostra o poder de fogo contra um time de estrelas com muita habilidade, como o argentino Maradona. E só pra variar, o Brasil leva a vantagem nessa disputa.

"COISINHA LINDIA" (FOOTBALL CHAMP)

Não sabemos o nome, nem sua nacionalidade. É uma figura tão graciosa e carismática que não podia passar despercebida em nossa seleção do futebol virtual.

Apelidado carinhosamente de "Coisinha Lindia", o atacante de número 10 de *Football Champ* é feio que dói, mas não sabemos como ele consegue ficar ainda mais horrendo quando sorri ao comemorar um gol.

Mas, ao menos, seu futebol é bonito, bem bonito. E o cara manda muito como um dos atletas mais rápidos desse jogo da Taito.

ZICO (SEIBU CUP SOCCER)

Ídolo da Seleção Brasileira, do Flamengo e até dos japoneses do Kashima Antlers, o Galinho de Quintino Zico é o capitão do time em *Seibu Soccer* e trava uma batalha direta com Don Diego Maradona, que lidera os hermanos.

1. SUPER SIDEKICKS 2: THE WORLD CHAMPIONSHIP

Desenvolvimento: SNK
Lançamento: 1994

A SNK lançou a continuação do aclamado jogo de futebol para aproveitar a empolgação de japoneses com a J-League e norte-americanos com a Copa do Mundo nos EUA.

O total de seleções foi expandido de 12 para 48 e, antes de disputar o torneio mundial, havia uma eliminatória regional contra adversários da mesma zona. O jogo recebeu animações extras e mais realistas, que incluíam matadas de bola no peito, finta ao mudar a direção da pelota bruscamente e chutes especiais, como bicicleta e voleio. Os jogadores tinham características diferentes e apareciam em grandes sprites na tela. A mecânica usava os quatro botões do Neo Geo e permitia várias jogadas, como cruzamentos na área, estratégias em cobranças de falta, escanteios e em laterais. O campo teve uma dimensão diminuída em relação ao jogo original, mas ganhou planos de profundidade que davam efeitos bem interessantes. As novidades, porém, são as belas imagens de corte e os momentos especiais chamados de "Chance". A câmera se colocava atrás do atacante para melhorar a visualização do gol, nas batidas de falta e até nos pênaltis, quando uma tomada inédita evidenciava a bola em parte da tela com a mira selecionada manualmente por você, dificultando a tarefa do goleiro em defendê-la. Complementam o pacote cenas animadas nas comemorações de gols, lesões e cartões, que mostravam técnicos, reservas e árbitros.

JUIZ SEM JUÍZO 5

SILVIO SANTOS JAPONÊS

Quando criou *Super Sidekicks 2: The World Championship*, a SNK certamente pensou no mercado japonês. Qualquer figura em campo tem os olhos puxados. Os mulatos brasileiros são japoneses, os alemães são japoneses, os camaroneses – adivinhe – são japoneses e até os coreanos, grandes rivais do Japão nas Copas Asiáticas, são, acredite, japoneses!

Sendo assim, nada mais justo que todos os juízes do jogo sejam nipônicos. Para diferenciar um pouco um do outro, a SNK ao menos deu uma peruca para cada um. Esse, por exemplo, deve ter pedido a dele emprestada ao Silvio Santos.

CORNELIO VALENCIA (LIBERO GRANDE)

Existe algum jogador mais insólito do que o colombiano Valderrama? Se sim, talvez seu nome seja Cornelio Valencia, o clone criado pela Namco para homenageá-lo. Com sua vasta cabeleira loira e inconfundível bigodinho, é um dos melhores craques de *Libero Grande*.

JORDAN KRÜGER (LIBERO GRANDE)

Também conhecido em *Libero Grande* como Jordan Krüger, o atacante alemão Jürgen Klinsmann ficou eternizado em seu país por ser um dos responsáveis pelo título de 1990, conquistado na Copa do Mundo da Itália. No jogo, mostra a mesma habilidade e inteligência que o consagraram, com passes precisos e chutes mortíferos.

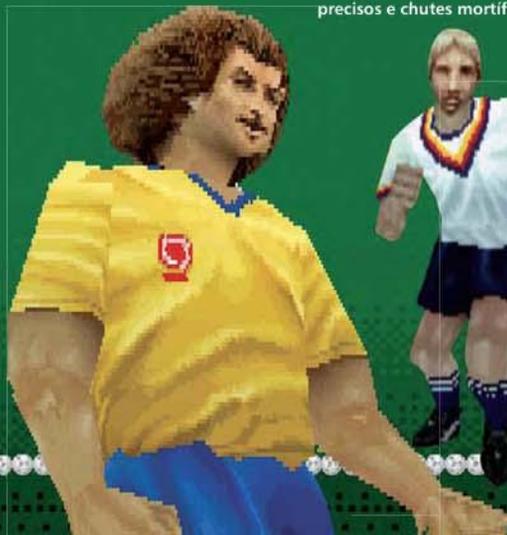
ARNOLD LANG (LIBERO GRANDE)

Zagueirão e um dos principais líderes dos Estados Unidos na Copa de 1994, Alexi Lalas é conhecido pela sua competência defensiva, mas também pelo estilo hard rock de ser. Com a cabeleira ruiva e a barba impecavelmente grotesca, Lalas não podia deixar de aparecer em *Libero Grande*, no qual é chamado Arnold Lang, medindo 2,22 m, enquanto o verdadeiro tem 1,91 m.

ROLAND (LIBERO GRANDE)

Esse é o cara! Romário foi o protagonista do Brasil na conquista do tetra nos Estados Unidos ao fazer cinco gols. A história de Romário na Seleção poderia ser ainda melhor se o centroavante não fosse cortado por lesão na Copa de 1998 e se Felipão atendesse ao clamor da população e da imprensa para convocá-lo em 2002. *Libero Grande* trouxe Roland, uma espécie de Romário crescido. A versão virtual com nome de fabricante de instrumentos musicais tem 1,78 m, nove centímetros a mais do que o atual deputado federal do Rio de Janeiro.

SAI QUE É SUA, TAFFAREL (VIRTUA STRIKER)

Claudio Taffarel, também conhecido em transmissões como "Sai que é sua, Taffarel", é um dos mais icônicos jogadores do time que levou o tetracampeonato. Pudera, quando *Virtua Striker* foi lançado, em meados de 1994, dificilmente algum jogador não saberia quem é o goleiro. A Sega o homenageou a ponto de representar o uniforme verde escuro nada discreto – como diria o velho Galvão Bueno – "em todas as suas emoções".

DOSSIÊ SEGA SATURN

A glória do console que levou a espaçonave da Sega muito além dos anéis de Saturno – e o drama de sua aterrissagem desastrosa

Por Orakio "O Gagá" Rob

A chegada dos anos 1990 foi traumática para diversos setores da nossa cultura. Os cabelos coloridos das bandas de electropop davam lugar às calças rasgadas da turma do grunge, tendo o Nirvana como ponta de lança. Deixamos de mandar cartas para amigos e conhecidos distantes para trocar e-mails e mensagens instantâneas via internet. Subitamente o bom moço Superman já não parecia tão interessante e muitos só queriam saber do sombrio Batman. O espírito da nova década atingiu em cheio os corações de quem a viveu e ninguém mais queria experiências pacatas e artificiais.

É claro que essa demanda por realismo, velocidade e rock n' roll também chegou ao nosso hobby favorito: o videogame. Após anos dependendo de cartuchos como a principal mídia de armazenamento para os jogos, a indústria de games se preparava para uma de suas maiores e mais importantes transições: a adoção em larga escala do CD-ROM.

Vamos contar uma história de triunfos e fracassos; a história de como uma das maiores e mais amadas fabricantes de videogame de todos os tempos apostou suas fichas e seu futuro em uma complexa e maravilhosa máquina de entretenimento digital: o Sega Saturn.

A SEGA ANTES DO SATURN

Quem não conheceu a Sega nos áureos tempos talvez não faça ideia de como a empresa já foi audaciosa. Até o fim da década passada, a gigante japonesa (na verdade, fundada por americanos no Havaí) não tinha pudores em se atirar em empreitadas kamikaze para desenvolver e promover produtos, saindo-se admiravelmente bem em algumas ocasiões – e obtendo resultados desastrosos em outras.

Depois de anos levando uma surra homérica da rival Nintendo em quase todos os cantos do mundo, a Sega começava a década de 1990 com o pé direito. O Mega Drive não emplacava de jeito nenhum no Japão, mas a contratação do talentoso Tom Kalinske para presidir a Sega of America mudou os rumos da grande guerra dos consoles de 16-bit nos Estados Unidos. Usando estratégias de marketing agressivas tipicamente norte-americanas, que deixaram o conselho de mandachuvas da Sega japonesa de cabelo em pé, Kalinske conseguiu uma virada de jogo histórica, conquistando

o mercado até então dominado pela Nintendo.

Embora o conselho japonês não confiasse em Kalinske, seu presidente confiava. Hayao Nakayama, cofundador da Sega japonesa e presidente dela desde 1984, já conhecia Kalinske de outros carnavais corporativos. O japonês foi pessoalmente ao Havaí contratá-lo, enquanto o americano se bronzeava na praia. E não estamos exagerando nem fazendo piada, foi exatamente assim que a coisa aconteceu. Depois que Kalinske apresentou ao conselho japonês suas ideias revolucionárias para salvar o Mega Drive do fiasco nos Estados Unidos (incluindo a estratégia insana para os japoneses de incluir *Sonic the Hedgehog* gratuitamente com o Mega Drive ianque), Nakayama foi enfático. "Ninguém nesta sala concorda com uma palavra do que você disse. Mas nós o contratamos para resolver essa situação, então vá em frente e faça o que achar melhor. Nós financiamos", falou Nakayama a Kalinske.

A Sega of America fez uma campanha comparando o Mega Drive diretamente ao Super Nintendo, ridicularizando os jogos da rival e trabalhando a imagem de que o Mega Drive era o console da turma radical e o Super Nintendo, um brinquedo para crianças. Deu certo: o Mega Drive tomou o mercado de assalto nos Estados Unidos.

Naquele começo de década, havia um consenso de que o futuro dos jogos estava no formato CD-ROM. A NEC já lançava jogos em CD para o PC Engine desde 1988 e, para sentir o terreno antes de investir em um novo console baseado exclusivamente na mídia, a Sega of Japan lançou o Mega CD no finzinho de 1991 (e no ano seguinte nos Estados Unidos, como Sega CD). O periférico que dava ao Mega Drive a capacidade de ler jogos em CD-ROM não foi exatamente bem-sucedido por diversos fatores: era caro, estava preso às limitações técnicas do Mega Drive e foi assolado por títulos medíocres com muito vídeo e pouca interação (o famigerado gênero Full Motion Video). Mas teve lá bons momentos, como *Sonic CD* e a série de RPGs *Lunar*, deu experiência técnica à Sega e estabeleceu uma relação extremamente amigável entre a empresa e a então novata Sony Imagesoft (sim, aquela Sony), que lançou diversos títulos em CD para a plataforma.

Em 1993, o 3DO chegava às lojas entupido de capacidades

Para um Frankenstein, o Saturn não sai nada mal na foto. Mesmo de costas

multimídia, tentando convencer o mundo de que seu CD-ROM valia os absurdos US$ 700 cobrados. Não convenceu, mas deu um empurrãozinho necessário no mercado e na Sega. Em 1994, com o Sega CD desacreditado, porém com o Mega Drive firme no mercado norte-americano, o trabalho no próximo console já estava bem encaminhado. O CD-ROM foi uma escolha natural para a nova plataforma, mas, como o preço do equipamento seria alto e a adoção lenta, a Sega cogitou a hipótese de lançar um novo console de 32-bit ainda baseado em cartuchos, que funcionaria como um aparelho de transição. Nesse período, surgiram vários boatos em publicações especializadas sobre os mais variados consoles da Sega: Sega Neptune (Sega Netuno), Project Mars (Projeto Marte)... Quase todos os planetas do Sistema Solar apareceram no nome de algum suposto projeto da Sega.

Acontece que o tal Project Mars existia mesmo e, depois, se transformaria no fatídico acessório 32X para o Mega Drive. O 32X turbinava o Mega Drive, transformando-o em um console de 32-bit movido a cartuchos com preço bem mais acessível que o do futuro Sega Saturn. Daí surgiu também o boato sobre o Sega Neptune, que seria basicamente um Mega Drive com o 32X. Mas o tempo passou e o Neptune nunca saiu de lá dos confins do espaço sideral da Sega.

Apesar da reação empolgada da mídia ao 32X na feira CES de 1994, tornava-se evidente que o acessório era uma tapa-buraco para a Sega encher os cofres enquanto os jogadores menos abastados não adquiriam um Sega Saturn. Só que, quando o 32X chegou às lojas norte-americanas no dia 21 de novembro de 1994, muita gente achou melhor esperar pelo Saturn, lançado no dia seguinte no Japão. Some a isso alguns jogos de baixíssima qualidade lançados para o periférico na época, e o resultado foi o completo fracasso do 32X.

Ao fim de 1994, o Mega Drive era um retumbante sucesso nos Estados Unidos e um guerreiro derrotado no Japão. Os entusiastas que adquiriram o "revolucionário" acessório Activator logo perceberam que o tal sensor de movimentos do Mega Drive não funcionava conforme o prometido. Quem investiu no Sega CD logo viu a fonte secar e os jogos sumirem, e em breve os donos de 32X passariam pelo mesmo drama. Com tantos acessórios e consoles mal aproveitados no mercado, a Sega já estava criando fama de empurrar equipamentos para os usuários e depois abandoná-los. Lançado tão próximo ao Saturn, o 32X era forte candidato a trilhar o mesmo caminho. Consumidores e varejistas estavam confusos: quantas plataformas a Sega suportava? Em quantas frentes pretendia investir ao mesmo tempo? Era seguro investir um bom dinheiro em mais uma novidade "revolucionária" da empresa?

O DESENVOLVIMENTO DO SATURN

O desenvolvimento do Saturn contou com pelo menos dois

CONTROLES

O controle original do Saturn, o **HSS-0101**, é considerado um dos melhores de todos os tempos para jogos 2D, uma feliz coincidência, dada a predominância de grandes títulos 2D na plataforma. São três botões (A, B e C) enfileirados e mais três (X, Y e Z) logo acima, na clássica disposição dos arcades de luta da época (três botões de soco e três botões de chute). Na parte frontal, os tradicionais L e R. O direcional é digital (na época, os controles analógicos ainda não eram o padrão) e bastante preciso. A tiragem inicial japonesa utilizava uma peça de plástico sob o direcional que quebrava facilmente, mas o problema foi resolvido sem demora nas séries seguintes. A versão mais popular é a branca com botões coloridos.

Quando o Saturn chegou ao Ocidente, veio com um controle diferente, o **MK-80100**. Embora a disposição dos botões fosse a mesma, o controle era mais robusto e menos ergonômico, provavelmente para apelar ao gosto natural dos norte-americanos por equipamentos grandes. Acompanhavam o primeiro modelo de Saturn, com botões ovais. Quando o novo modelo de Saturn com botões redondos saiu no Ocidente, o controle passou a ser o MK-80116, semelhante ao japonês.

Mas o Saturn ainda contou com outros controles vendidos separadamente. Um dos mais famosos, lançado tanto no Japão quanto no Ocidente, é o **Virtua Stick**, sob medida para o popular *Virtua Fighter*. Apresentava alavanca, funções de turbo para os botões e design robusto, dando a impressão do arcade em casa. Uma variação mais semelhante a um arcade real, com cores vibrantes e botões largos, foi lançada só no Japão, seguida pelo **Virtua Stick Pro**, mais largo e com controles para dois jogadores, praticamente um arcade de mesa.

O **3D Control Stick** foi lançado para promover o jogo *NiGHTS* e oferecia alavanca analógica semelhante à do revolucionário controle do Nintendo 64. Mas ainda havia espaço para inovação, com a inclusão de botões L e R analógicos, permitindo acelerar ou frear com diferentes intensidades em jogos de corrida, recurso inédito até então. O controle também servia para quem preferia controles digitais, visto que trazia um direcional digital comum (uma necessidade, pois nem todos os jogos eram compatíveis com as funções analógicas).

Um dos controles mais especializados era o **Saturn Twin Stick**. Sob medida para os empolgantes duelos entre os robôs de *Virtual-On*, oferecia duas alavancas que permitiam controlar a movimentação do robô e a direção dos tiros. Na verdade, era bem complicado jogar *Virtual-On* sem esse controle, semelhante ao utilizado originalmente no arcade. Infelizmente, ficou restrito ao Japão.

Os fãs de jogos de corrida não ficaram esquecidos, e o **Arcade Racer** era um volante eficiente para quem não cansava de jogar *Daytona* e *Sega Rally*. Analógico, permitia dosar a intensidade das curvas. Os botões L e R foram posicionados estrategicamente para tornar mais natural a troca das marchas. A altura e a inclinação do volante eram ajustáveis.

Pistolas como a **Virtua Gun** japonesa (**Stunner** nos EUA, lançada no Brasil pela Tec Toy com seu nome original) era o acessório ideal para sucessos como *Virtua Cop* e *House of the Dead*.

momentos críticos que poderiam ter alterado completamente os rumos da indústria dos videogames.

Quando a Sega japonesa começou a trabalhar na criação do Saturn, Tom Kalinske recebeu uma ligação do fundador da Silicon Graphics, Jim Clark. Ele havia comprado uma empresa chamada MIPS, e tinha em mãos um chip que poderia ser utilizado para a criação de um novo videogame. Kalinske ficou bastante impressionado com o que viu, e pediu à Sega japonesa que visitasse a Silicon Graphics para avaliar a ideia. Os japoneses assim o fizeram, mas apontaram uma série de problemas no projeto e não o aprovaram.

A Silicon Graphics trabalhou duro para resolver tudo, e Kalinske tornou a convocar os japoneses, que agora vieram acompanhados do próprio Nakayama, presidente da Sega nipônica. O resultado foi o mesmo: os japoneses pareciam relutantes em trabalhar com a Silicon Graphics. Quando Clark perguntou a Kalinske o que fazer com a tecnologia que tinha produzido, a resposta foi: ofereça à Nintendo. E assim, tempos depois, nasceria o Nintendo 64 em parceria da Nintendo com a Silicon Graphics.

Em outra ocasião, graças ao excelente relacionamento estabelecido entre a Sega e a Sony Imagesoft nos tempos do Sega CD, Kalinske, Olaf Olafsson (diretor da divisão de software da Sony) e Mickey Schulhoff (então diretor-executivo da Sony of America) cogitaram a possibilidade de uma união entre Sega e Sony para o lançamento do novo console, dividindo os custos de produção do equipamento. Os três sentaram, discutiram e documentaram o que gostariam de ver na nova plataforma. Olafsson e Schulhoff levaram a ideia da parceria à Sony japonesa, que aprovou tudo. Mas, quando Kalinske procurou Nakayama, ele simplesmente detestou a ideia. Naquele momento, a estrela do PlayStation piscava, ainda distante, no céu dos videogames.

Há muita especulação em torno do projeto original do Saturn, que começou a ser tocado pela equipe Away Team no início de 1993. Algumas pessoas dizem que o console era baseado na placa System 32, que movia os poderosos gráficos 2D de arcades como *Golden Axe: The Revenge of Death Adder* e *Rad Mobile*. Outras afirmam que desde o início a base do Saturn era a placa Model 1, coração da nova geração de jogos poligonais da empresa nos arcades, como *Virtua Fighter* e *Virtua Racing*.

O fato é que o Saturn concebido originalmente pela Sega era diferente do que conhecemos hoje, e, mesmo que tenha sido baseado na Model 1 desde o princípio, o poder de processamento provavelmente era bem inferior ao produto que chegaria às lojas japonesas no final de 1994. Aparentemente sua maior força estava nos jogos 2D, mas não faz muito sentido acreditar na teoria de que o protótipo não possuía capacidades tridimensionais. As raízes da Sega estão fincadas nos arcades, e seus consoles sempre procuravam trazer a força dessas máquinas para conquistar os consumidores domésticos.

Pela lógica, o Saturn deveria ser capaz de apresentar versões caseiras ao menos razoáveis dos novos sucessos tridimensionais da empresa nos arcades.

Tudo ia bem no desenvolvimento do console da Sega até a Sony soltar uma bomba em novembro de 1993. Com o anúncio da criação de sua nova divisão, a Sony Computer Entertainment, vieram também as especificações de seu primeiro console de videogame, o PSX (posteriormente PlayStation), que dava uma verdadeira surra no projeto original do Saturn. Dotado de uma arquitetura RISC moderníssima, o console era capaz de peripécias tridimensionais que poderiam pulverizar os sonhos do Saturn. Foi um choque para a Sega, que se viu forçada a fazer modificações no projeto do seu console.

A extensão dessas modificações é outro ponto nebuloso na história do Saturn, já que não se sabe exatamente como era o projeto original. A teoria mais difundida é a de que originalmente havia um único processador central (ou CPU), e que a necessidade de fazer frente ao PlayStation teria levado a empresa a acrescentar um segundo processador. O uso de duas CPUs aumentava bastante o poder do Saturn, mas também tornava a programação de jogos muito mais complexa. Para complicar ainda mais, o console tinha seis processadores independentes para funções diversas, sendo uma espécie de Frankenstein tecnológico que daria pesadelos aos melhores (e principalmente aos piores) desenvolvedores de jogos.

O competente controle do Saturn deixou saudades. E o console também, claro

O engenhoso hardware do Saturn exigia persistência dos desenvolvedores

1994

VIRTUA FIGHTER E A CONQUISTA DO JAPÃO

Quando o Sega Saturn finalmente chegou às lojas japonesas no dia 22 de novembro de 1994, duas semanas antes do PlayStation, a reação do público nipônico foi de total loucura. Longas filas se formaram em frente às lojas, e todas as 200 mil unidades disponibilizadas foram vendidas rapidamente (muitas um mês antes do lançamento, nas pré-vendas). E isso a um preço de quase US$ 500 sem nenhum jogo incluído.

A linha inicial de títulos disponíveis não empolgava muito, exceto pela tão esperada conversão do clássico dos arcades *Virtua Fighter*. Os japoneses eram apaixonados pelo jogo, e suas vendas praticamente se igualaram às do console. Em termos práticos, todos os japoneses que compraram um Saturn em seu lançamento levaram para casa uma cópia de *Virtua Fighter*.

Nos primeiros meses os japoneses não tiveram muitas boas opções de jogos. A dificuldade de programação para o Saturn contribuiu para que outros bons títulos demorassem a aparecer. Ainda assim, o console seguiu forte no Japão, ultrapassando facilmente o PlayStation (lançado na semana seguinte) no quadro geral de vendas daquele ano.

Virtua Fighter pôs à prova as habilidades de programação de Yu Suzuki

VIRTUA FIGHTER

Virtua Fighter deu início a uma revolução nos jogos de luta e à febre dos títulos de luta tridimensionais, com ênfase na fluidez e na perfeição dos movimentos dos lutadores. Se nos consoles modernos já é possível reproduzir com polígonos cenários e personagens ainda mais belos que os dos melhores títulos bidimensionais, na época de *Virtua Fighter* os jogadores estavam dispostos a abrir mão do requinte gráfico em prol do maior realismo e de uma jogabilidade mais versátil.

A jogabilidade de *Virtua Fighter* é mais técnica que a de outros títulos do gênero na época e se baseia na aplicação de sequências específicas de golpe. Com a movimentação realista dos personagens, a posição na qual um lutador fica após um golpe pode ser propícia à aplicação de outro golpe específico na sequência. Conforme o jogador vai memorizando as sequências corretas de socos e chutes, o jogo fica mais fluído e divertido.

Apesar do sucesso enorme, a conversão do jogo para Saturn estava longe de ser perfeita. Os nove lutadores (contando com o chefe Dural) tinham menos polígonos que os do arcade, os gráficos eram exibidos em resolução inferior e a arena poligonal piscava bastante. O jogo não era ruim, mas os mais atentos se assustaram um pouco: se Yu Suzuki, criador da franquia e um dos programadores mais habilidosos de seu tempo, não era capaz de apresentar gráficos mais caprichados do que aqueles no Saturn, quem seria?

Virtua Fighter é um exemplo vivo de um dos maiores problemas do Saturn: a extrema dificuldade de programação. O próprio Suzuki reconheceria tempos depois o quanto penara para programar o jogo a tempo para o lançamento e que, para obter o melhor desempenho possível, teve que fazer com que cada CPU do Saturn ficasse responsável por um dos lutadores. O procedimento não era nada trivial e, poucos meses depois, em entrevista à publicação norte-americana *Next Generation*, ele diria: "Acredito que apenas um em cada cem programadores seja bom o suficiente para tirar uma velocidade dessas do Saturn".

Não muito tempo após o lançamento do jogo, a Sega lançaria *Virtua Fighter Remix*, versão retrabalhada do jogo com gráficos muito superiores.

1995

SURPRESA! O SATURN CHEGOU AOS ESTADOS UNIDOS!

No dia 9 de março de 1995 a Sega of America anunciava a data oficial de lançamento do Saturn nos Estados Unidos: dia 2 de setembro, apelidado de "Saturnday" (um jogo de palavras com o nome do console e a palavra "Saturday", sábado em inglês). O anúncio foi feito por meio de um comunicado à imprensa, que estimava o preço do console entre US$ 350 e US$ 450. Seguem alguns trechos relevantes do comunicado:

No ritmo do devastador lançamento japonês de novembro de 1994, a Sega of America anunciou hoje a aguardada versão norte-americana do Sega Saturn, a máquina definitiva de entretenimento doméstico, que estará disponível em todo o país no "Saturnday", dia 2 de setembro. (...)

No Japão, as vendas do Sega Saturn esgotaram os estoques, forçando a Sega a intensificar o trabalho de fabricação para atender à demanda. Só no primeiro mês, as vendas do videogame de nova geração chegaram ao topo do ranking com mais de 500 mil unidades vendidas; e dados recentes mostram que as vendas da Sega ultrapassam as da concorrência em mais de 30%. A Sega Enterprises, em Tóquio, espera vender um milhão de unidades até abril, e dois milhões até o fim do ano.

A fartura de jogos de luta do Saturn iniciou com Virtua Fighter

Sobre a parte técnica do console, o comunicado alardeava:

O Sega Saturn é o único sistema doméstico a contar com o avançadíssimo "processamento paralelo", que oferece experiências de jogabilidade imersivas em primeira pessoa. O processamento paralelo, presente em supercomputadores, divide as tarefas computacionais em partes que são atribuídas a poderosos processadores especializados. Os videogames da concorrência atribuem todas as tarefas computacionais a um único processador central, assim como os computadores pessoais de pequeno porte. O processamento paralelo ou "orquestrado" da Sega amplia os recursos de programação do sistema, permitindo que os desenvolvedores de software criem jogos capazes de destruir estereótipos. (...)

A reduzida contagem poligonal felizmente só valeu para o primeiro VF

Note como a Sega of America tentava passar a imagem de que um dos aspectos técnicos mais criticados da plataforma, os dois processadores centrais, era algo positivo e capaz de conferir ao Saturn muito mais poder do que seus rivais. A verdade é que o processador Hitachi usado pela Sega se mostrava bem inferior ao processador usado no PlayStation, e era mesmo necessário distribuir o trabalho entre os dois processadores do console para se conseguir resultados equivalentes aos do console rival. O problema era o trabalho que dava programar para essa arquitetura. Obviamente ninguém tinha bola de cristal para prever o quanto o processamento "orquestrado" prejudicaria o console, e até os que arriscavam algumas previsões não estavam preparados para o que aconteceria em maio.

Clockwork Knight mostrava que os jogos 2D ainda davam corda

Após anos pegando emprestado um espaço na feira anual CES, dedicada aos produtos eletrônicos de consumo em geral, finalmente os videogames passariam a contar com um evento próprio, totalmente voltado para jogos eletrônicos. A primeira E3 (Electronic Entertainment Expo) ocorreria entre os dias 11 e 13 de maio de 1995 em Los Angeles, e eram esperados grandes anúncios das principais fabricantes de games e consoles. E, de fato, a Sega faria uma revelação bombástica durante a feira.

Lembraria Clockwork Knight os jogos de Toy Story para 16-bit?

No dia 11 de maio, abertura da E3, Tom Kalinske subiu ao palanque diante da imprensa para divulgar os planos da Sega para o futuro. Todos esperavam alguns comentários sobre o lançamento do Saturn em setembro, novidades sobre o 32X ou a divulgação de títulos para uma das plataformas da empresa. Imagine a surpresa dos jornalistas quando Kalinske informou que, devido à alta demanda, o Sega Saturn estaria disponível imediatamente nos Estados Unidos em duas versões: uma sem jogo algum e com o preço de US$ 400 e outra incluindo *Virtua Fighter* por US$ 450.

É claro que se tratava de uma jogada para que a Sega ganhasse uma vantagem competitiva sobre a rival Sony, que prometia lançar o PlayStation em solo americano no dia 9 de setembro. Chegando ao mercado de surpresa, quatro meses antes, a Sega esperava pegar a Sony de calças curtas e estabelecer uma boa base de usuários antes que sua concorrente pudesse agir. Mas a Sony e os jornalistas não foram os únicos espantados com a notícia.

A Sega distribuiu uma

quantidade limitada de 30 mil consoles (provavelmente todos os que conseguiu produzir em um período tão curto) entre quatro grandes varejistas do país: Electronics Boutique, Software Etcetera, Babbages e Toys R Us. Os demais ficaram de fora do lançamento e se sentiram traídos; alguns chegaram a afirmar que nunca mais venderiam produtos da Sega, e nos anos seguintes reservaram um espaço maior das vitrines para a divulgação do PlayStation como represália.

A lista de ofendidos crescia entre as desenvolvedoras de jogos: Capcom, Electronic Arts e muitas outras também foram surpreendidas pelo lançamento precoce do Saturn, e nada tinham a oferecer naquele momento. Os jogos só estariam prontos perto da data oficial de lançamento do Saturn em setembro, o que significa que elas perderiam o embalo das vendas iniciais do console, quando o consumidor está mais propenso a gastar.

A única empresa com jogos disponíveis para o Saturn nas prateleiras no dia em que o console chegou às lojas era a própria Sega, com o badalado título de luta *Virtua Fighter*, o mediano jogo de plataforma *Clockwork Knight*, o impressionante rail shooter *Panzer Dragoon* e a conversão do grande sucesso de corrida dos arcades, *Daytona USA*.

Para que torrar a grana em fichas se você podia ter um arcade em casa?

A Sega esperava ser o foco das atenções da E3 com o anúncio, mas a Sony estava prestes a tirar um coelho branco gigante da cartola. Logo depois de Kalinske, subiu ao palanque Olaf Olafsson, o mesmo amigo da Sony com o qual Kalinske planejara unir forças para lançar seu novo console tempos atrás. Olaf disse algumas palavras sobre o lançamento do PlayStation em setembro e convocou Steve Race, presidente da recém-criada Sony Computer Entertainment. Steve subiu ao palanque carregando alguns papéis, e todos esperavam uma longa e entediante apresentação das especificações do console. Em vez disso, ele apenas se aproximou do microfone e disse: "299". Os presentes aplaudiram efusivamente a notícia de que o outro console de 32-bits de nova geração custaria US$ 100 a menos que o console da Sega.

Virtua Cop mostrou outra faceta da versatilidade de Yu Suzuki

A versão caseira de Daytona USA não perdeu os detalhes do arcade

Após o fim da E3, Kalinske se viu com um console com pouquíssimos jogos disponíveis, e que vinha para o mercado sem o amparo de uma campanha de marketing anterior para criar expectativa e gerar demanda. Embora o comunicado oficial anunciasse diversos jogos para o lançamento, incluindo títulos de esporte muito importantes nos Estados Unidos, alguns só apareceriam dias ou até meses depois.

Em julho o Saturn chegou à Europa, onde a Sega era tradicionalmente mais forte do que a rival Nintendo. O Master System teve uma vida extremamente feliz no Velho Continente, desbancando com facilidade o NES, e o Mega Drive também derrotou o Super Nintendo. Mas, ao contrário do que se poderia imaginar, as vendas do Saturn foram fracas por lá desde o início. A expectativa pelo PlayStation era enorme. A Sony parecia ter um melhor relacionamento com as produtoras de jogos europeias, tendo inclusive adquirido a Psygnosis (famosa por publicar jogos como *Lemmings* e *Shadow of*

DAYTONA USA

Daytona USA havia se tornado o rei dos arcades no ano anterior. Os gráficos detalhados e coloridos da nova placa Model 2 da Sega deixaram muitos empolgados com a ideia de possuir uma versão caseira do clássico de corrida para jogar sem parar.

As três pistas do arcade estavam presentes, todas transbordando personalidade. O clima descontraído, o céu azul dos cenários e a trilha sonora empolgante e descaradamente exagerada (impossível tirar da cabeça o "roling staaaaaaaaart" entoado pelo japonês Takenobu Mitsuyoshi no início da primeira corrida) davam ao jogo uma cara muito diferente de outros títulos do gênero.

Gosto não se discute, e há quem prefira o rival *Ridge Racer*, mas não era apenas uma questão de gráficos ou velocidade. *Daytona* tinha a cara da Sega: empolgante, alegre, ousado, irreverente, único. Simplesmente irresistível.

A Sega conseguiu levar tudo isso para o Saturn, o que já garantia muita diversão. Mas o trabalho de conversão foi feito às pressas para chegar a tempo do lançamento surpresa do console nos Estados Unidos, e repete os mesmos erros da conversão de *Virtua Fighter*: os gráficos têm baixa resolução e apresentam uma contagem pequena de polígonos, com falhas enormes nos cenários – buracos nas montanhas e túneis vão sendo tapados por polígonos aos poucos, na cara do jogador. A taxa de quadros também é bastante inferior à do arcade.

Apesar dos pesares, *Daytona USA* ainda era o mais perto que se podia chegar de um arcade de corrida em casa na época. Ver os gráficos poligonais e a montanha com Sonic esculpido na TV de casa era uma revelação. Para completar, a jogabilidade se manteve excelente, e o jogo emplaca um dos truques mais esquisitos da história dos videogames, permitindo ao jogador correr com um... cavalo!

Dois anos depois, a versão turbinada *Daytona USA: Championship Circuit Edition* chegaria às lojas corrigindo todas as falhas técnicas e trazendo pistas adicionais e outras novidades. Essa edição turbinada ganharia ainda uma segunda versão com suporte ao modem do Saturn, permitindo disputas online.

Na pressa descabida pelos jogos 3D, muitos ignoraram Astal

the Beast) no ano anterior. O fato é que, mesmo antes de ser lançado, o console da Sony já havia roubado os corações dos europeus.

A Psygnosis, que se transformaria no SCE Studio Liverpool, não só lançou alguns títulos muito badalados para PlayStation, a exemplo de *Wipeout* e *Colony Wars*, como ainda contribuiu com um kit de desenvolvimento de jogos para o PlayStation baseado em PCs baratos. O kit facilitou e barateou o desenvolvimento de jogos para o console, em contraste com a dificuldade de programação e o alto custo de desenvolvimento de jogos que acompanhou o Saturn por boa parte de sua vida, até o lançamento de seu próprio kit de desenvolvimento em meados de 1996.

Nos meses que separaram a E3 do lançamento oficial do Saturn em setembro nos Estados Unidos, alguns poucos títulos foram surgindo. Uns simplesmente não tinham muita qualidade; outros eram muito bons, mas não provocaram impacto na mídia por serem muito tradicionais e semelhantes em estilo ao que se via nas gerações anteriores, como no caso de *Astal*, um belíssimo jogo de plataforma 2D. A conversão de *Myst* pelas mãos da Acclaim também era uma boa pedida e, apesar de ter vendido bem, não contribuiu muito para a imagem do console por ser um título típico dos PCs.

O lançamento do PlayStation se aproximava, e o tempo corria contra a Sega. O Saturn era caro demais e não tinha títulos tão impressionantes quanto os prometidos pela Sony. A imprensa parecia cada vez mais animada com o console da concorrência:

Embora o Saturn já esteja à venda em quatro grandes varejistas, chegando ao mercado três meses antes da Sony e quase um ano antes da Nintendo, o consenso na indústria de software é o de que a vantagem é da Sony, ao menos em relação à Sega. Os avaliadores de jogos e os desenvolvedores estão mais impressionados com os jogos apresentados pela Sony, mas as duas máquinas ainda são muito jovens para que se possa fazer um julgamento. Porém, como mais de um executivo já disse, a Sony definitivamente é o centro das atenções.
– Video Business, 30 de julho de 1995

Tentando conquistar o consumidor a todo custo, a Sega começou a presentear os proprietários de Saturn. Todos que enviassem o cartão de registro do console pelo correio receberiam gratuitamente o CD musical That Virtua Feeling, com diversas bandas de rock do selo SubPop, e outro CD que trazia a primeira fase de *Panzer Dragoon* completinha para o jogador experimentar.

Vendo que o público já cobiçava os gráficos superiores do PlayStation, a Sega of America anunciou no dia 2 de agosto que usuários registrados também receberiam gratuitamente pelo correio o jogo *Virtua Fighter Remix*, uma edição com gráficos bastante melhorados do primeiro *Virtua Fighter*. A empresa já trabalhava na conversão de *Virtua Fighter 2*, mas só chegaria no fim do ano; *Virtua Fighter Remix* foi uma maneira rápida de empacotar os avanços obtidos por Yu Suzuki na conversão do segundo jogo e não tornar o Saturn motivo de piada quando o jogo de luta *Toshinden*, com gráficos mais detalhados, fosse lançado junto com o PlayStation em setembro e as comparações começassem.

Poucos dias depois, a Sega anunciou oficialmente que levaria versões de jogos do Saturn também ao PC, com o exemplo mais notável sendo *Panzer Dragoon*. A ideia só se concretizaria no início do ano seguinte com a criação de uma joint venture entre Sega e Softbank. A Tec Toy (hoje Tectoy, a grafia mudou) também lançou os jogos para PC aqui no Brasil, com direito à caixa e manual em português.

No finzinho de agosto, no dia 31, a Tec Toy lançou o Saturn aqui no Brasil. O lote inicial de 700 unidades foi importado, mas depois o console começou a ser fabricado por aqui. Vinha com um controle e *Virtua Fighter*, e o preço inicial era de R$ 899, e não demorou muito para esse preço cair para algo em torno de R$ 600. Um controle novo custava R$ 40. Como de costume no Brasil na época, o preço flutuava um

ASTAL

Quando o Saturn chegou ao mercado, a maioria dos jogadores só queria saber de jogos tridimensionais. Com isso, uma pequena pérola 2D passou despercebida por muita gente.

Astal é um título de plataforma tradicional. O protagonista, um baixinho forte e invocado, atravessa fases que se movimentam da esquerda para a direita, e conta com um repertório limitado de movimentos, além da ajuda de um pássaro que o acompanha. Nada de novo, nada de muito revolucionário.

Mas, se *Astal* não se destaca pela inovação ou pela jogabilidade, é digno dos mais altos elogios por fazer o feijão com arroz com qualidade altíssima: os gráficos são lindos, parecem pinturas, com cores muito bem escolhidas e um design criativo e cativante. A trilha sonora é belíssima. Os comandos respondem bem. As fases são simples em estrutura, mas volta e meia surpreendem, como quando *Astal* deve atravessar um rio montado em uma criatura aquática. Para saltar sobre os obstáculos, ele golpeia as costas da criatura, que o lança para o alto momentaneamente.

As cenas animadas da abertura são muito boas e contam com ótima dublagem. A história e os personagens são simples, mas conquistam o jogador. Hoje, quando o 3D já se tornou algo corriqueiro na indústria, é comum encontrar grandes sites sobre videogames e blogs pessoais listando *Astal* como um clássico perdido do Saturn, que merece uma segunda chance. Se você gosta de títulos de plataforma, certamente não vai se arrepender de conhecer *Astal*.

Se fosse lançado hoje, Astal tinha tudo para ser um jogo indie

Será que VF Remix foi o vencedor na disputa com Toshinden?

PANZER DRAGOON

Enquanto as primeiras conversões de arcades para o Saturn rendiam jogos divertidos, mas também algumas críticas, foi um jogo criado exclusivamente para o console que mais impressionou o público e a imprensa especializada.

Panzer Dragoon é o que se convencionou chamar de rail shooter. Quem já jogou *Space Harrier* sabe que a fórmula não é nova: a câmera fica atrás do herói do jogo, que avança automaticamente por um caminho predeterminado pelas fases. A movimentação pela tela é apenas para evitar os projéteis inimigos. É exatamente o que acontece aqui, só que a Sega adicionou dragões ameaçadores, criaturas bizarras e cenários criativos, tudo embalado por uma trilha sonora caprichada.

Montado em um dragão, o jogador voa pelas fases disparando contra seus inimigos com uma pistola e usando o multiataque teleguiado de seu dragão para abater muitos adversários de uma só vez. A ação se dá em um mundo tridimensional e vibrante. Na verdade, a ambientação do jogo foi tão bem desenvolvida que acabou rendendo um RPG muito elogiado anos depois.

A sequência de abertura narrava os eventos iniciais da história em cenas pré-renderizadas, as famosas CGs, e era muito bem dirigida e executada para a época. Com poucas palavras e muitas imagens, a Sega contava ao jogador tudo o que ele precisava saber para entrar de cabeça no universo do jogo.

Panzer Dragoon foi um dos títulos mais impressionantes da fase inicial do Saturn, e é uma pequena obra-prima do Team Andromeda, uma das mais talentosas equipes da Sega. No ano seguinte, o mesmo time se superaria com o lançamento da sequência *Panzer Dragoon II*, que consegue ser ainda melhor e mais memorável.

Bug! foi um vestígio da riqueza de mascotes da era 16-bits

pouco de loja para loja. Os preços podem parecer razoáveis hoje, mas estamos falando de quase 20 anos atrás, quando esses valores eram bem mais vultosos do que agora... A título de comparação, um Mega Drive III custava três vezes menos. Vale lembrar que, mesmo com o Saturn no mercado nacional, o Mega Drive continuou firme e forte, e até hoje a Tectoy vende novas e diferentes versões do clássico sistema de 16-bits.

No dia do lançamento, os consumidores brasileiros já podiam adquirir *Daytona USA, Panzer Dragoon, Worldwide Soccer e Clockwork Knight*, que custavam entre R$ 60 e R$ 70. Logo depois apareceu o jogo de plataforma *Bug!*. Dessa leva inicial, *Daytona USA* seria o único a figurar no ranking final de dez títulos mais vendidos para o console no Brasil.

FINAL DE 1995
CHEGA O PLAYSTATION

Diante da chegada iminente do PlayStation aos Estados Unidos, a Sega of America não parava de oferecer mimos para prender o consumidor. No dia 7 de setembro, dois dias antes do console da Sony chegar às lojas, a Sega anunciou uma grande promoção: ao comprar um Sega Saturn com *Virtua Fighter* nas lojas participantes, o jogador levava mais dois jogos para casa, podendo escolher entre *Virtua Fighter Remix, Clockwork Knight* e *Worldwide Soccer*.

O mundo e a trilha de Panzer Dragoon são um deleite

Manabu Kusunoki é o artista do design de personagens de PD

A promoção certamente ajudou a aumentar as vendas do Saturn, mas o lançamento do PlayStation nos Estados Unidos foi matador. No primeiro dia de vendas, a Sony já tinha nas lojas uma boa quantidade de títulos muito bem acabados cobrindo diversos gêneros. Todos foram desenvolvidos sem pressa e, para a infelicidade da Sega, eram muito superiores tecnicamente a quase tudo o que a empresa havia apresentado no Saturn.

Enquanto o console da Sega exibia as montanhas esburacadas e piscantes de *Daytona*, o PlayStation botava os jogadores para correr pelos excelentes e sólidos gráficos da versão de *Ridge Racer* preparada pela Namco. *Toshinden*, título de luta poligonal da Takara, exibia gráficos muito mais impressionantes do que os do rival *Virtua Fighter*. A mídia especializada e o público tinham de um modo geral a impressão que o PlayStation era capaz de proezas técnicas muito superiores às do Saturn, o que não ficou nada bem para a Sega.

O preço menor, a maior variedade de títulos e a aparente superioridade

O estiloso mapa-múndi de Donkey Kong Country fez escola em Sonic 3D Blast

VIRTUA FIGHTER 2

Os críticos que se basearam nos gráficos inferiores da conversão primeiro *Virtua Fighter* para desacreditar as capacidades técnicas do Saturn tiveram que engolir suas palavras quando a continuação aportou no console em dezembro.

VF2 era tudo o que seu antecessor deveria ter sido. É verdade que os gráficos do arcade ainda eram melhores, mas Yu Suzuki já tinha pegado a manha da programação para o Saturn e soltou uma conversão de altíssimo nível, muito superior à do primeiro jogo. A impressão era que os dois jogos tinham sido lançados para consoles diferentes.

Com cenários mais detalhados e muito bem convertidos para o Saturn, *VF2* deu moral ao console, mostrando que era capaz de bater de frente com o melhor que o PlayStation fosse capaz de apresentar. Os lutadores não tinham mais aquele jeito quadradão e esquisito, pareciam reais. Cada um deles tinha um estilo próprio e peculiar de luta, e seu controle era natural e eficiente.

Apenas dois novos lutadores foram incluídos, e todos os personagens foram completamente retrabalhados graficamente, exibindo roupas muito mais caprichadas e detalhadas. Os cenários não eram mais esparsos como no jogo anterior e, agora, apresentavam árvores e outros elementos. *VF2* de Saturn rendeu rasgados elogios do público e da imprensa, e foi o título mais vendido da história do console, com 1,9 milhão de unidades.

Chega de gráficos quadradões! VF2 possui lutadores muito mais polidos

técnica do PlayStation fizeram com que o público aderisse em massa ao console da Sony. O estoque inicial de 100 mil unidades esgotou rapidamente, e em dois dias a Sony vendeu mais consoles do que a Sega em quatro meses nos Estados Unidos. Para conter o avanço do console rival, em outubro, a Sega baixou em US$ 100 o preço do Saturn: a versão sem jogo passou a ser vendida a US$ 300, e outra com *Virtua Fighter Remix* saía por US$ 350 – os mesmos preços praticados pela Sony, que também oferecia seu console em dois pacotes diferentes.

O fim do ano até que foi bastante produtivo para o Saturn. No Japão, as vendas eram excelentes. Na Europa, começava a ser publicada a bem-sucedida revista mensal *Sega Saturn Magazine*, com aprovação oficial da Sega; a revista muitas vezes trazia um CD com vídeos e versões jogáveis de demonstração de títulos do console, e ajudou a movimentar um pouco as vendas no continente. E, nos Estados Unidos, chegava a tão esperada (e impressionante) conversão de *Virtua Fighter 2*, bem a tempo para o Natal.

Sega Touring Car Championship está no rol de clássicos do Saturn

VF2 não era o único trunfo da Sega. Também no final do ano foram lançados dois títulos muito aguardados pelos fãs dos arcades, *Virtua Cop* e *Sega Rally*. Este último serviu para redimir a Sega pelo conversão apressada de *Daytona*, e os ótimos gráficos mostraram que o Saturn era, sim, capaz das mesmas proezas técnicas do PlayStation.

Para dar força à imagem do arcade em casa e aproveitar o domínio da Sega sobre o setor, três acessórios foram lançados em território norte-americano nesse fim de ano: o controle Virtua Stick, robusto e semelhante aos controles de arcade, brilhante para *Virtua Fighter 2*; o controle-volante Arcade Racer, perfeito para *Daytona USA*, *Sega Rally* e para a conversão de *Virtua Racing*, lançada pela Time Warner Interactive em novembro; e a pistola Stunner, sob medida para a chegada do tiroteio policial de *Virtua Cop*. A Tec Toy não marcou bobeira, e tratou de vender a pistola (com o nome original japonês, Virtua Gun) aqui no Brasil junto com o jogo.

Derrapar é trivial como respirar em Sega Rally Championship

A estratégia de concentrar o Saturn nas conversões de arcades funcionava às mil maravilhas no Japão. Porém, nos Estados Unidos, os arcades passavam por uma crise que só pioraria nos anos seguintes, e o público norte-americano, embora interessado, não seria conquistado tão facilmente. No fim do ano a Sony havia vendido 800 mil unidades do PlayStation nos Estados Unidos – o dobro da quantidade de Saturns vendidos pela Sega no país. Em novembro, o jornal londrino *The Independent* noticiou que a Sega já registrava queda de 32% nos lucros, e que consultores cogitavam a possibilidade de a empresa deixar o ramo de consoles se as coisas não melhorassem.

Virtua Fighter Kids mostrou que os caras brigavam desde criança

Apesar de tudo, a Sega incrivelmente conseguiu se manter à frente nos lucros em 1995, em parte devido às ótimas vendas do Mega Drive nos Estados Unidos. O velho videogame 16-bits ainda resistia bravamente no mercado norte-americano, vendendo dois milhões de unidades naquele ano, quatro vezes mais que o próprio Saturn...

1996

SAI SONIC, ENTRA NIGHTS

No embalo do explosivo Natal do ano anterior, 1996 começou pegando fogo. Enquanto a Sega of America lutava para convencer o consumidor a comprar seu "arcade doméstico", a Sega japonesa ria à toa com as ótimas vendas na Terra do Sol Nascente, embora o PlayStation já exibisse bons resultados por lá também.

Logo no início do ano, em janeiro, um novo título chegou ao Saturn japonês. Não se tratava de uma conversão de um arcade tridimensional de sucesso, nem de uma sequência de uma franquia famosa, mas sim de um jogo que logo se tornaria um dos maiores clássicos do console: o beat 'em up 2D *Guardian Heroes*, da conceituada desenvolvedora Treasure.

Uma cópia de Guardian Heroes é cotada hoje de US$ 81 a US$ 105

Guardian Heroes não tem relação com Gunstar, apesar dos nomes

Mas *Guardian Heroes* só chegaria ao Saturn norte-americano em março, e nesse meio tempo a Ubisoft lançava nos Estados Unidos (para Saturn e PlayStation) o belíssimo jogo de plataforma *Rayman*. Aos poucos o Saturn começava a estabelecer a biblioteca de jogos 2D de alta qualidade pela qual se tornaria famoso.

Em março também veio o adventure de horror cult *D*, lançado pela Acclaim. *Resident Evil* chegava ao PlayStation fazendo muito barulho, e infelizmente os donos de Saturn teriam que esperar mais de um ano por uma conversão da Capcom. Mas esses não foram os únicos elementos sinistros do mês: a imprensa já começava a publicar relatos sobre desenvolvedoras de jogos abandonando o Saturn. A Electronic Arts tinha o dobro de títulos sendo produzidos para o PlayStation, e justificava isso apontando os números superiores de vendas de software para o console da Sony. Outras desenvolvedoras citavam a dificuldade e o alto custo de adaptação de jogos para o Saturn, uma plataforma notoriamente difícil para programadores.

Para dar pique às vendas, a Sega reduziu o preço do Saturn em US$ 50 em uma promoção durante a Páscoa. Com isso, o pacote básico sem jogos saía a US$ 249, US$ 50 a menos que o rival. As vendas do Saturn dobraram nesse período, o que fez com que a Sega mantivesse o preço indefinidamente. No mesmo mês de abril chegava às lojas o brilhante *Panzer Dragoon Zwei*, superior ao original em todos os aspectos possíveis.

Com a briga acirrada pela supremacia na nova geração, a feira E3 daquele ano prometia soltar faíscas. Poucos dias antes do evento, estimativas apontavam que a Sony já havia vendido 4 milhões de cópias do PlayStation em todo o mundo, o dobro da Sega com o Saturn. Mas a E3 poderia ser o momento da virada, e havia uma grande expectativa pelo anúncio de um novo jogo do famoso ouriço azul da Sega, que a essa altura parecia ser o único capaz de mudar os rumos da guerra dos 32-bits nos Estados Unidos.

Na E3 de 1996, em maio daquele ano, todos estavam cheios de novidades: a Nintendo apresentava o Nintendo 64, lançado no mês seguinte no Japão e previsto para setembro nos Estados Unidos. A chegada da Nintendo ao mercado

GUARDIAN HEROES

A notável desenvolvedora japonesa Treasure não fez nome repetindo fórmulas antigas. Formada por uma equipe de ex-integrantes da Konami, o estúdio impressionou na geração anterior com *Gunstar Heroes* para o Mega Drive, e outros lançamentos também não decepcionaram.

Quando o Saturn foi lançado, quase todo mundo decidiu investir na criação de jogos tridimensionais. Mas a Treasure pensava diferente, conforme contaram membros cujos nomes não foram revelados em entrevista à *Maximum Magazine* em junho de 1996:

"A Treasure construiu um tremendo know-how em sprites 2D. Esse é um trunfo que queremos continuar usando. (...) Muitas empresas fracassaram na tentativa de criar jogos 3D bem-sucedidos. Nós acreditamos que os jogos 2D e os jogos 3D podem coexistir."

A afirmação não poderia estar mais certa, como prova o beat 'em up *Guardian Heroes*. Todos já conheciam a manjada fórmula de clássicos do gênero como *Golden Axe*, *Streets of Rage* e *Final Fight*, mas ninguém estava preparado para *Guardian Heroes*, que unia elementos de RPG e jogos de luta como *Street Fighter II*. Havia vários personagens disponíveis, cada um com golpes especiais específicos, executados com sequências ao estilo "hadouken". Ao fim de cada estágio, o jogador ganhava pontos para distribuir entre diversos atributos, aprimorando as características do seu combatente.

Os personagens podiam se mover para o fundo ou para a frente da tela, mas para isso era necessário pressionar um botão do controle, fazendo com o que o jogador pulasse para o outro plano. Essa mecânica ajudou a Treasure a garantir uma jogabilidade mais precisa mesmo nos momentos em que a tela estivesse entupida de gente. Outro toque criativo foi a inclusão de um guerreiro sagrado que recebia ordens dos jogadores para ajudar na briga, atuando como um meio termo entre personagem controlado pelo computador e jogador humano, e a inclusão de um modo de batalha para seis jogadores simultâneos.

Guardian Heroes marcou época, e ainda é muito exaltado mesmo após tantos anos. O carinho dos fãs garantiu um relançamento com gráficos melhorados e outros mimos no serviço de venda digital de jogos XBLA do Xbox 360 em outubro de 2011.

Panzer Dragoon II ficou elegante com o nome "Zwei" ("dois" em alemão)

de novos consoles afetou a Sony, mas certamente complicou bem mais a vida da Sega, que agora teria que lutar pela segunda colocação.

A Sony apresentou *Crash Bandicoot*, que viria a se tornar um grande sucesso de vendas. Mas o grande golpe foi a redução do preço do PlayStation para US$ 199, forçando a Sega a igualar o preço no dia seguinte em uma medida desesperada, visto que o Saturn tinha produção mais cara. A essa altura, a Sega provavelmente já perdia dinheiro a cada console que vendia.

Com isso, todas as atenções da feira se voltaram para a Sega quando foi revelado *Sonic X-Treme*. O novo jogo de um dos personagens mais queridos pelos amantes de games foi exibido em vídeo, cujos gráficos tridimensionais impressionavam e empolgavam muito. Mal sabiam os presentes do verdadeiro inferno astral envolvendo o desenvolvimento do título, que após muitas idas e vindas acabaria sendo cancelado, deixando os proprietários do console sem um título canônico de Sonic. Como prêmio de consolação, restavam coletâneas e outros títulos alternativos com o personagem.

Também nessa E3 a Sega anunciou o encerramento da produção de jogos para o 32X. Mas a empresa ainda tinha armas a apresentar. Uma de suas apostas para a feira foi o modem NetLink, que conferia ao Saturn a então impressionante capacidade de navegar na internet. O acessório também tornava possíveis partidas multiplayer online de títulos feitos especificamente para o periférico, mas que ainda estavam em desenvolvimento. O NetLink chegaria às lojas em novembro, e logo mais vamos falar sobre o acessório.

Telões exibiam prévias de *Virtua Fighter 3* para os arcades, e a Sega falava em levar o jogo para o Saturn. Isso contribuiu para que o desenvolvimento de uma sequência

Nas primeiras fases de Zwei, o dragão Lagi ainda não voa

de *Eternal Champions*, jogo de luta famoso no Mega Drive e no Sega CD, fosse cancelado. No fim das contas, o próprio *Virtua Fighter 3* acabou não saindo para o Saturn, e, verdade seja dita, o console dificilmente teria capacidade para apresentar o jogo de forma razoável, embora a diretora de comunicações da Sega of America anunciasse durante o evento que os jogos lançados até então usavam apenas 40% do potencial do console.

Depois da E3, em junho, alguns bons títulos chegavam ao Saturn norte-americano: a Working Designs lançava a versão em inglês do RPG japonês *Shining Wisdom*; a Electronic Arts soltava os petardos *The Need for Speed* e *Road Rash*, jogos cheios de velocidade

UM CONSOLE, MUITOS MODELOS

A Sega lançou vários modelos diferentes de Saturn. Os lançados nos Estados Unidos e na Europa são todos de cor preta. Como as alterações são pequenas e muitas vezes imperceptíveis, não há uma lista definitiva de modelos ocidentais, havendo inclusive dúvidas quanto à existência de alguns deles. Seja como for, as diferenças costumam se limitar a mudanças no BIOS e na posição de jumpers na placa-mãe, e a pequenas modificações na aparência externa do console.

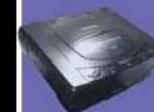
O primeiro modelo ocidental do Saturn (MK-80000 nos EUA e MK-80200-3 na Europa) apresentava os botões Power e Reset em formato oval e luz de acesso para a unidade de CD. Versões posteriores removeram a luz de acesso e passaram a incluir botões Power e Reset redondos (e na cor cinza, no caso do Saturn europeu). A ventilação lateral do primeiro modelo foi abolida nos modelos seguintes.

Mas no Japão a Sega permitiu que a Hitachi e outras de suas parceiras de hardware lançassem modelos próprios, levando a variações curiosas (algumas acabaram chegando ao Brasil). Vamos ver as mais interessantes:

HST-3200: o modelo original japonês, da Sega. Tinha cor cinza, botões ovais em azul e luz de acesso para a unidade de CD.

HST-3220: o famoso Saturn branco da Sega, sucedeu ao modelo cinza e foi o mais popular no Japão. Tem botões redondos e não traz mais a luz de acesso para a unidade de CD.

Skeleton: foram lançadas duas versões do curioso modelo de Saturn transparente, que permitia ver os componentes internos e o console em funcionamento. Ambas foram produzidas em tiragens pequenas.

HiSaturn: o Japão também teve um Saturn preto – na verdade, carvão. Foi fabricado pela Hitachi, que era responsável pelas CPUs do Saturn. Tinha botões ovais e acompanhava a placa para uso de Vídeo CD. Ganhou uma segunda versão mais tarde, com botões redondos e sem a saída de ventilação lateral.

Samsung: sim, até a Samsung lançou um Saturn no Japão. O console reunia características de diversos modelos diferentes. Foi lançado apenas na Coreia do Sul, onde a Samsung competia com a LG (que comercializava o 3DO) e com a Hyundai (que vendia consoles da Nintendo).

Victor V-Saturn: a JVC/Victor japonesa também entrou na dança com seu próprio modelo de Saturn. Além de um modelo cinza escuro e mais sóbrio, a empresa lançou um Saturn cinza com botões multicoloridos, que em nada combinavam com a cor do console. Vale mais como curiosidade.

HiSaturn Navi: o curioso modelo Navi possuía uma pequena tela de LCD acoplável! A parte superior do console não tinha a curvatura tradicional sobre a unidade de CD, dando ao console uma aparência achatada.

SGX: o modelo fabricado pela SunSeibu é o mais bizarro de todos. É um Saturn embutido em uma carcaça metálica com espaço para sete CDs e acionado por moedas! Era instalado em hotéis japoneses, e o hóspede inseria uma moeda, escolhia o CD e jogava uns minutinhos. Quando o tempo estava acabando, o SGX bipava para que outra moeda fosse inserida. Ridiculamente raro.

Os modelos brasileiros eram baseados nos norte-americanos, mas o Saturn branco e o Saturn Skeleton também foram lançados pela Tec Toy. Supostamente a Tec Toy os teria comprado da Sega japonesa nos momentos finais do console, quando os japoneses queriam se livrar do estoque.

SONIC X-TREME

A produção desse jogo do Sonic se arrastava desde 1994; a princípio, seria um jogo de Mega Drive. Depois, migrou para o 32X, e foi parar no Saturn – ou ao menos deveria, visto que nunca foi lançado.

O desenvolvimento, que ficou por conta do Sega Technical Institute (responsável pela maioria dos jogos do personagem até então), foi um inferno. Ninguém sabia direito o que fazer e que rumo dar ao jogo. Em certa ocasião, Yuji Naka, programador-prodígio responsável pela programação do primeiro Sonic, fez uma visita ao STI, olhou o trabalho que estava sendo feito e disse apenas um lacônico "boa sorte".

Duas equipes diferentes começaram a trabalhar no jogo: uma delas, capitaneada por Christian Senn e Ofer Alon, desenvolveu um protótipo de ação lateral mais conservador, porém permitindo que Sonic andasse em todas as direções, inclusive para a frente e para o fundo da tela. A outra, liderada por Chris Coffin, trabalhou em cenários tridimensionais, e foi essa a versão exibida em vídeo na E3. O problema é que era tremendamente difícil programar o protótipo de Coffin, as coisas simplesmente não funcionavam como ele queria e o jogo não avançava.

Num belo dia, Coffin teve a oportunidade de jogar *NiGHTS*, título ainda não lançado de Yuji Naka, e se apaixonou pela tecnologia. Ele pediu para usar o código de *NiGHTS* em *Sonic X-Treme*, e a Sega of America forneceu o código a ele sem a permissão de Naka. O japonês ficou furioso quando soube e ameaçou até deixar a Sega. Diante da ameaça, a equipe teve que desistir de usar o código, jogando semanas de trabalho no lixo.

Por fim, durante uma visita ao STI, o presidente da Sega japonesa, Hayao Nakayama, ordenou ao grupo que desistisse do protótipo desenvolvido por Senn e se concentrasse no código tridimensional de Coffin. Foi a gota d'água. Ao abandonar o protótipo que estava com o desenvolvimento bem mais avançado, a equipe se viu em desespero para cumprir o prazo. Coffin acabou contraindo uma pneumonia quase letal, e Senn ouviu de seu médico que teria apenas seis meses de vida, embora esteja vivo até hoje...

Ninguém conseguia aprontar o jogo, e seus principais desenvolvedores já estavam completamente esgotados. Diante de todas as complicações, antes do fim de 1996, a Sega respirou fundo e cancelou o tão esperado *Sonic X-Treme*, não sem antes enrolar o público anunciando diversos atrasos no lançamento. E essa é a triste história de como o Saturn chegou ao fim de seus dias sem um novo título de carreira do ouriço mais querido do mundo.

Disponível para Mega Drive, Sonic 3D Blast foi relançado para Saturn

e transbordando atitude, com direito à trilha sonora tocada por bandas de rock que eram a cara da juventude da época; a Capcom enfim anunciou estar trabalhando em sua versão do primeiro *Resident Evil*, até então exclusivo do PlayStation. Mesmo assim, o Saturn continuava perdendo em vendas para o console da Sony no continente americano.

No Japão continuava tudo azul, e o mês de julho traria outro grande clássico ao console: *NiGHTS Into Dreams...*, novo título de Yuji Naka que prometia preencher a vaga de Sonic na geração atual e impulsionar as vendas do Saturn. Chegaria aos Estados Unidos no mês seguinte, amparado por um controle especial para jogos 3D e por uma campanha publicitária de US$ 10 milhões, sendo um dos títulos mais característicos e lembrados do console.

Outra boa novidade foi que, com um enorme atraso, a Sega finalmente distribuía às produtoras de jogos um novo kit de desenvolvimento que tornava mais fácil trabalhar com o Saturn. O problema é que os programadores menos experientes, assustados com a complexidade da plataforma, a essa altura já estavam entrosadíssimos com as ferramentas de desenvolvimento que a Sony disponibilizara desde o início para o PlayStation...

A ISO de um protótipo de Sonic X-Treme veio a público em 2007

Julho foi um mês difícil para a Sega. Uma de suas figuras mais queridas, Tom Kalinske, presidente da Sega of America e arquiteto da virada da Sega no mercado de 16-bits, anunciava que deixaria a empresa no fim de setembro.

Na época, pouco se sabia sobre os conflitos entre a Sega japonesa e a Sega of America que culminaram com a saída de Kalinske. Desde que o projeto do Saturn foi apresentado à Sega of America, Kalinske manifestou sua insatisfação. Ele achava o console caro e complexo demais, e acreditava que a Sega deveria continuar investimento com mais força no mercado de 16-bits — e como os números comprovaram, esse mercado continuou dando muito lucro por um bom tempo, mesmo após os lançamentos do Saturn e do PlayStation.

Como na geração anterior a situação tinha sido a inversa, com o lado japonês da empresa passando por maus bocados enquanto o lado americano prosperava, acredita-se que havia uma grande animosidade entre essas duas divisões da Sega. Correm histórias sobre broncas homéricas dadas por Nakayama nos demais membros do conselho nipônico, fazendo enfáticas comparações com o excelente trabalho feito por Kalinske na América, o que certamente não contribuiu para estabelecer boas relações entre as duas frentes da empresa.

A animosidade pode ter influenciado o julgamento dos japoneses quando Kalinske apresentou suas propostas de

Não se engane. Chris Redfield de Resident Evil não fez ponta em Virtua Cop

NiGHTS INTO DREAMS...

Enquanto o público aguardava ansioso pelo novo jogo do Sonic, Yuji Naka botava todo mundo para sonhar outra vez com um novo personagem.

Existe um parentesco óbvio entre Sonic e NiGHTS, já que os jogos de ambos são basicamente títulos de ação 2D com personagens carismáticos coletando argolas/esferas. A primeira fase de *NiGHTS* é cheia de verde, como a Green Hill Zone do primeiro Sonic, e a velocidade tem papel importante na diversão em ambos os jogos. Mas as semelhanças acabam aí.

NiGHTS leva o conceito de velocidade de Sonic ao extremo (perdoem o trocadilho com *Sonic X-Treme*) ao utilizar um personagem capaz de voar para cima e para baixo, e eventualmente para o fundo da tela. Talvez o conceito não fique claro na primeira partida, mas, depois que você começa a repetir as fases para obter pontuações melhores, esforçando-se para atravessar os estágios cada vez mais rápidos e com mais precisão, o jogo começa a exibir sua força.

A sensação de voar pelos anéis laranja e girar em torno de grupos de esferas para coletá-las fica mais prazerosa conforme sua habilidade aumenta. *NiGHTS* é um daqueles jogos nos quais você fica realmente

admirado ao ver um fera jogar. Assistir a um jogador experiente disparar em alta velocidade pelos estágios enquanto dá piruetas e realiza complexas manobras para marcar pontos é uma delícia.

Embora os gráficos sejam tridimensionais, o jogo é essencialmente 2D, e nem se compara em termos de complexidade ao que a Nintendo realizaria com ambientes 3D em *Super Mario 64*. Mas é justamente por se ater às suas raízes bidimensionais que *NiGHTS* consegue ser tão dinâmico e viciante.

Tempos depois, uma edição especial chamada *Christmas NiGHTS*, contendo poucas fases em versões natalinas, foi distribuído como brinde por diversos meios. Essa edição especial incluía alguns extras, como galeria de arte dos personagens e a possibilidade de jogar com... Sonic! A sequência oficial começou a ser desenvolvida para o Saturn, mas migrou para o Dreamcast, e acabou não saindo até 2007, quando surgiu na forma de *NiGHTS: Journey of Dreams*, exclusivo para Wii.

NiGHTS é um pequeno tesouro na coleção do Saturn e é lembrado carinhosamente pelos fãs da Sega, sendo mais um dos clássicos eternos do console.

lançar o Saturn em parceria com a Silicon Graphics e, em seguida, com a Sony. O clima de rivalidade também pode ter contribuído para que a Sega japonesa ignorasse o pedido de Kalinske manter vivo o mercado de 16-bits.

Kalinske também se opôs fortemente ao lançamento surpresa do Saturn na E3 de 1995. Ele avisou os japoneses de todos os problemas decorrentes da manobra: a falta de jogos para o lançamento, os problemas com os varejistas... não adiantou. Aos poucos, Kalinske foi perdendo as forças para lutar contra as decisões equivocadas da Sega japonesa, chegando a dormir durante reuniões com o conselho (reuniões que às vezes duravam nove horas). Conforme relatou Michael Latham, desenvolvedor e produtor de diversos títulos da Sega:

> *"Não foi o fracasso do Saturn que fez com que ele perdesse o interesse, mas sim o fato de ele não poder fazer algo a respeito. Ninguém o deixava fazer nada. O lado norte-americano da Sega simplesmente não tinha mais controle algum nas mãos."*

A saída de Kalinske não foi a única anunciada oficialmente pela imprensa no dia 15 de julho. Hayao Nakayama, presidente e diretor-executivo da Sega of Japan e presidente do conselho da Sega of America, e David Rosen, vice-presidente do conselho executivo da Sega of America, também deixaram seus cargos, embora não tenham se afastado em definitivo da Sega. Shoichiro Irimajiri, diretor e vice-presidente executivo da Sega japonesa, assumiu os postos de presidente do conselho administrativo e diretor-executivo da Sega of America. Nessa dança

Os fãs sonhavam com Sonic, mas acabaram viajando com NiGHTS

das cadeiras dos executivos, Bernard "Bernie" Stolar, que havia acabado de deixar a Sony, assumiu a posição de vice-presidente executivo da Sega of America.

NATAL DE 1996 INTERNET E PROMOÇÕES

Certos momentos do variado Sakura Taisen lembram um RPG 16-bit

No Japão tudo era diferente, e o Saturn ia muito bem. A Sega of Japan lançava em setembro apenas por lá *Sakura Taisen*, um dos títulos mais vendidos do console, e que inspiraria diversas sequências, animes e outros produtos. Até hoje a série tem um peso enorme entre os japoneses, e permanece como um clássico cult entre os poucos fãs ocidentais capazes (ou não) de ler japonês.

Combate de robôs é uma parte do contexto de Sakura Taisen

Aqui no Brasil a Tec Toy fazia a festa da garotada com uma grande lista de lançamentos para o dia das crianças: *Darkstalkers' Revenge* e *Street Fighter Zero* para os (muitos) fãs de jogos de luta, *The Need for Speed* e *Road Rash* para a turma da velocidade, *Alien Trilogy, Cyberia, Worms, Slam & Jam 96, Thunderstrike 2, Decathlete, SchockWave Assault* e o grande sucesso recém-lançado nos Estados Unidos, *NiGHTS* (que também foi um dos mais vendidos por aqui). E o Mega Drive não estava esquecido não, recebendo uma heroica conversão de *Virtua Fighter 2*!

Nos Estados Unidos, a Sega of America preparava o ataque para o Natal de 1996: o modem NetLink, anunciado na E3, foi lançado no início de novembro.

Para atrair os dólares do consumidor, a Sega fez uma promoção de fim de ano irresistível: comprando um Saturn entre os dias 18 de novembro e 31 de dezembro, você levava para casa *Virtua Fighter 2, Virtua Cop* e *Daytona USA*, e ainda faturava um cupom de desconto de US$ 5 para gastar no jogo que quisesse.

A Capcom construiu a fama dos jogos de luta no Saturn

Poucos dias depois, no dia 27 de novembro, a Sega lançaria no país *Daytona USA Championship Circuit Edition*, uma versão muito aprimorada do clássico título de corrida. A versão compatível com jogatina online via NetLink sairia poucos meses depois e, por ser vendida exclusivamente pela loja online da Sega, viraria figurinha fácil em listas de jogos mais raros do console, atingindo preços altíssimos em sites de leilão de usados como o eBay.

Em dezembro, mais um clássico do Saturn chegava ao território

NETLINK

Quando o NetLink foi lançado em novembro de 1996, não só a imprensa de games como a de tecnologia em geral deram uma enorme atenção ao produto. O modem permitia que os donos de Saturn navegassem pela internet via telefone e disputassem partidas online de jogos compatíveis com o acessório. Em uma época na qual ninguém sonhava com banda larga, tinha velocidade de 28,8 Kbps (14,4 Kbps no Japão) e preço de US$ 200.

O curioso é que, ao contrário do que nos acostumamos a ver hoje, o jogador não se conectava a um servidor que servia como ponto de encontro para os jogadores (embora existisse um canal de IRC para que os usuários combinassem partidas). Em vez disso, você literalmente discava para o telefone de um amigo seu que também tivesse o modem, e a jogatina começava.

A vantagem desse sistema é que até hoje o modem funciona e permite partidas online, já que não depende de servidores mantidos pela Sega. A desvantagem é que, como a jogatina se dava por meio de uma ligação telefônica comum, você paga o custo de uma ligação telefônica e apenas duas pessoas podem disputar (com exceção de *Saturn Bomberman*, que permite dois jogadores em cada ponta, cada um com um controle, somando quatro).

O navegador de internet era da Planetweb, mesma empresa que trabalharia com a Sega no navegador do Dreamcast anos depois. Não era nem um pouco divertido digitar com o teclado na tela, mas felizmente a Sega também vendia mouse e teclado para o Saturn, além de um adaptador para quem quisesse conectar um teclado comum de PC.

Na época, Kalinske defendeu o acessório dizendo que o preço de um Saturn com o modem NetLink era muito inferior ao de um computador, o que fazia do console uma alternativa bastante econômica para o acesso à rede. Porém, US$ 200 era um preço muito alto para um periférico, e o NetLink não foi um grande sucesso de vendas. A Sega europeia nem sequer lançou o aparelho no Velho Continente.

A Tec Toy fazia um bom trabalho em manter o Saturn nacional antenado com o mundo, e também lançou o NetLink no Brasil no fim do ano. A imprensa destacou o fato ao lembrar os leitores que um Pentium com acesso à internet na época não saía a menos de R$ 3 mil. Segundo o anúncio oficial da Tec Toy:

O novo serviço não tem taxa de adesão e as primeiras cinco horas de navegação são gratuitas. A mensalidade custa R$ 28 e permite dez horas de conexão. A hora adicional sai por R$ 2,50. As ligações realizadas em São Paulo, Rio de Janeiro e Belo Horizonte são locais. A conexão só será possível por meio dos servidores da Tec Toy.

Poucos jogos compatíveis com o NetLink foram lançados no Ocidente. A saber: *Daytona USA CCE NetLink Edition* (raríssimo, vendido apenas na loja online da Sega na época), *Duke Nukem 3D, Saturn Bomberman, Sega Rally Championship Plus: NetLink Edition* e *Virtual On: Cyber Troopers Netlink Edition*.

DRAGON FORCE

Dragon Force foi um inusitado jogo de RPG/estratégia. Era possível escolher um entre vários generais que pareciam saídos diretamente de um anime (havia várias cenas de desenho espalhadas pelo jogo) e partir para a luta contra as forças do mal.

A jogabilidade se dividia em duas fases. Na primeira, era necessário gerenciar seu exército, reparando danos a seus castelos, recrutando generais capturados (você podia ter dezenas deles) e muito mais. Na segunda, você movia o exército pelo mapa para tomar castelos inimigos. Era nessa fase que ocorriam as empolgantes batalhas que tornaram o jogo famoso, podendo incluir mais de cem guerreiros ao mesmo tempo! A tela ficava uma verdadeira loucura, e, além de dar ordens ao seu exército, o jogador podia usar movimentos especiais com seu general. Se todos os soldados de ambos os lados fossem eliminados, tinha início um duelo mano a mano entre os dois generais.

O que pode parecer uma enorme confusão funcionava muito bem. Logo *Dragon Force* começou a conquistar a imprensa e até hoje é considerado um dos melhores títulos da plataforma. A Working Designs, que localizou o jogo, ainda se deu ao luxo de incluir uma etiqueta para o jogador colar no seu cartucho de backup, praticamente uma necessidade, visto que os saves do jogo ocupavam quase toda a memória interna do Saturn.

As traduções da Working Designs eram um primor

americano, nove meses após o lançamento original no Japão. *Dragon Force*, título de estratégia com batalhas envolvendo dezenas de soldados ao mesmo tempo, fez muito barulho entre a mídia especializada. Localizado para o inglês pela Working Designs, acabou eleito jogo do mês pela *Electronic Gaming Monthly*, que também conferiu ao título o prêmio de jogo do ano para o Saturn.

A Tec Toy, antenadíssima na época, mantinha o Saturn com força total no fim do ano. Lançou o modem NetLink simultaneamente aos Estados Unidos, e trouxe ainda o controle 3D especial lançado com *NiGHTS*. A Dynacom, que também não dormia no ponto, lançou na mesma época o seu próprio controle para o Saturn, o Turbo Pad Control. Era basicamente um controle comum de Saturn com funções especiais de turbo, ativadas com a movimentação de chaves.

Os vídeos misturando atores e CG fizeram de Mr. Bones um jogo mítico

O Natal também foi bom em jogos para o público brasileiro. A Tec Toy promovia títulos como *Virtua Fighter 2, SimCity 2000, Fighting Vipers, Daytona USA Championship Circuit Edition, Virtual On, Tomb Raider* e o clássico cult *Mr. Bones*, dentre outros.

O ano acabou, e 1996 foi difícil para a Sega nos Estados Unidos. Agora não enfrentava apenas a Sony no mercado, mas também a Nintendo, que havia vendido 1,6 milhão de consoles no curto período entre o lançamento do Nintendo 64 em setembro e o fim do ano, colhendo os frutos do hoje clássico *Super Mario 64*. O console de 64-bits da Nintendo foi o mais vendido no Natal. A Sony fechou 1996 com uma base instalada de quase 3 milhões de PlayStations nos Estados Unidos, enquanto a Sega alcançava sua modesta meta de 1,6 milhão de Saturns vendidos no mercado norte-americano. Desse total, 500 mil Saturns foram vendidos no fim de ano, tornando a promoção de três jogos gratuitos tão bem-sucedida que a empresa acabaria prorrogando-a, primeiramente até março de 1997.

Mesmo com as boas vendas de fim de ano, a Sega já tinha se tornado a lanterninha do mercado de nova geração nos Estados Unidos, embora no Japão o console continuasse sendo um sucesso estrondoso, com 4 milhões de unidades vendidas. Na Europa, o Saturn continuava lento, vendendo apenas 900 mil unidades. Curiosamente, o Mega Drive emplacou 1,1 milhão de consoles vendidos nos Estados Unidos em 1996, com mais de 3 milhões de cartuchos chegando aos lares dos felizes norte-americanos, que, a essa altura, compravam o console e jogos por quantias irrisórias. Os dados não mentem: Tom Kalinske estava certo.

Dragon Force nos força a tirar o velho Sega Saturn do armário

Se Tim Burton inventasse um jogo, o resultado seria Mr. Bones

No finzinho de dezembro, como um prenúncio do difícil ano que a empresa teria em 1997, a Sega liberou um comunicado à imprensa alertando que os resultados do ano fiscal de 1996, que se encerraria em março do ano seguinte, exibiriam uma "perda expressiva" causada por alguns "infortúnios" da Sega of America e pelo "descarte" dos estoques de seus consoles antigos. Leia-se: a Sega of America estava dando prejuízo e logo começaria a vender todos os Mega Drives e demais consoles antigos que não eram mais produzidos, mas ainda estavam nas prateleiras a preço de banana para conseguir algum dinheiro. Mau sinal.

1997
A FANTASIA FINAL DA SEGA

O ano de 1997 é considerado por muitos como o ano da derrocada do Saturn. Embora o fim oficial só tenha vindo realmente no ano seguinte, uma série de eventos isolados orquestrou um ano muito ruim para o console e para a Sega de modo geral, enquanto a Sony vivia um momento extremamente feliz com o PlayStation.

Sabendo que as coisas não iam nada bem e só tendiam a piorar, a Sega anunciou no dia 23 de janeiro daquele ano uma fusão com a gigante japonesa dos animes Bandai, que supostamente ocorreria em outubro. A Bandai também vinha passando por um momento delicado, e as duas empresas pensavam em unir forças para tentar virar o jogo, criando um império maior do que a Nintendo e a gigante Mattel. Veremos em breve o triste desfecho dessa história.

Senta que lá vem a história do fabuloso Princess Crown

No dia 31 de janeiro, a então Squaresoft (hoje Square Enix) lançava para o PlayStation japonês um dos maiores jogos de todos os tempos. O RPG *Final Fantasy VII* vendeu quase 3 milhões de cópias em apenas dois dias em sua terra natal, e a Sony teve que acelerar a produção de seus consoles para atender à demanda pelo jogo. Meses depois, a Sony anunciaria que *FFVII* havia sido o jogo mais vendido do ano no quadro geral de vendas de todas as plataformas, e graças ao jogo a empresa finalmente ultrapassaria a Sega no mercado japonês

GRANDIA

Qualquer fã de RPGs que tivesse um Saturn em sua coleção esperou ansioso pelo lançamento de *Grandia*, desenvolvido pela Game Arts. Alardeado como "o matador de *Final Fantasy*" e considerado superior por sites importantes como o GameSpot, *Grandia* foi lançado no Japão em dezembro de 1997 e erguido às mais altas glórias pela imprensa. Em uma votação realizada pela revista japonesa *Famitsu*, figura atualmente como o 73º maior jogo de todos os tempos.

O herói de *Grandia* é Justin, um jovem sedento por aventuras que (adivinhe...) logo se vê envolto em uma trama maior do que imaginava. Mas não pense que a história não tem brilho: o clima de aventura é fortíssimo, a trilha sonora excelente e é difícil não se deixar cativar pelos personagens. Ao contrário de *Final Fantasy VII*, que exibia cenários pré-renderizados e estáticos, com pouca ou nenhuma interação com os personagens, Grandia apresentava cenários poligonais que podiam ser girados em tempo real.

O jogo até vendeu bem, mas não o suficiente (menos de 500 mil cópias), e como ficaria bem claro nos meses seguintes a Sega americana não estava muito interessada em lançar RPGs em inglês. A Working Designs tentou garantir os direitos para uma tradução, mas não conseguiu. Com isso, *Grandia* ficou restrito ao Japão, e os falantes da língua inglesa só teriam acesso ao jogo em seu idioma dois anos depois, por meio da versão lançada para o PlayStation, claramente inferior à do Saturn e com script pouco inspirado.

O imponente Grandia é a obra máxima do recém-falecido Takeshi Miyaji

de 32-bits.

Em fevereiro, a crise foi adiante, com a Sega demitindo 65 funcionários de sua filial norte-americana. Perto do fim do mês, a Sega of America anunciava a prorrogação até maio de sua bem-sucedida promoção de venda do Saturn com três jogos. E ainda outra, que durou até abril, em que o usuário que comprasse dois jogos de uma lista definida pela Sega podia levar de graça *World Wide Soccer 97*, *NiGHTS*, *Sega Rally* ou *Virtual-On*. Pelo visto a Sega estava antevendo a manobra da rival no mês seguinte.

Albert Odyssey: Legend of Eldean é uma joia 2D da Sunsoft

Quando março chegou, a Sony anunciou que o preço do PlayStation seria reduzido para US$ 149. A Sega já não tinha mais como baixar o preço do Saturn, e tentou se segurar com o pacote com três jogos a US$ 200 o máximo que pôde. No mesmo mês, Bernard Stolar foi anunciado como novo diretor de operações da Sega of America. Na E3 daquele ano, em junho, ele se tornaria um dos nomes mais hostilizados pelos fãs do Sega Saturn.

A Sega se armava para enfrentar o massacre promovido por *Final Fantasy VII* no mercado japonês. Após boatos que circularam por meses, o Team Andromeda, responsável por *Panzer Dragoon*, confirmou estar desenvolvendo um RPG baseado na franquia de rail shooter da Sega. Poucos dias depois a Sega of America confirmou que o jogo também seria lançado em inglês. Enquanto isso, a Game Arts prometia para maio um CD de demonstração do RPG que muitos acreditavam ser o grande trunfo da Sega contra a Sony e a Square: *Grandia*. Os sinais negativos não paravam: em abril, a Konami anunciou que pensava em interromper o desenvolvimento de jogos para o Saturn. Um de seus funcionários pediu aos proprietários do console que enviassem e-mails e cartas para a empresa, solicitando que os jogos continuassem saindo, e no fim das contas continuaram mesmo, mas foi um susto. Já a Virgin Interactive desmentiu os boatos de que estaria interrompendo o suporte ao Saturn, confirmando o lançamento de *Grand Slam* em maio, e avisou que uma versão de *NHL Powerplay '98* para o console já não estava mais nos planos da empresa. De fato, não saiu mesmo.

O Albert Odyssey de Saturn seria originalmente do Super Nintendo

Ainda no tumultuado mês de abril, a famosa fabricante de placas de vídeo 3Dfx fez uma trapalhada histórica, e revelou antes da hora que estava desenvolvendo hardware para um novo console da Sega. Enfurecida com a atitude da 3Dfx, a Sega rescindiu o contrato com a empresa em julho, mudando os rumos de seu futuro console, que viria a se tornar o Sega Dreamcast. Dizem que outros fatores influenciaram o rompimento entre Sega e 3Dfx, mas esse evento certamente não contribuiu para o sucesso da parceria.

O mês de maio foi outro duro golpe para a Sega: a fusão com a Bandai, a grande aposta da empresa para o futuro, havia fracassado. Segundo matéria do *New York Times* do dia 28 daquele mês:

Darius Gaiden enchia a tela com luzes e raios espalhafatosos

"O fracasso da fusão reflete a importância que o consenso tem para a cultura corporativa japonesa. A imprensa do Japão vem retratando há semanas a oposição à fusão dentro da Bandai, que resultou em uma petição por parte do gerenciamento de nível médio solicitando que a fusão fosse reconsiderada. O ocorrido também reflete como os

CAIXAS

No Japão, os CDs de Saturn vinham nos estojos de acrílico tradicionais para esse tipo de mídia, com manuais de instruções geralmente coloridos. Vez ou outra os estojos eram protegidos por uma caixa de papelão, comum em jogos com visual mais luxuoso como *Phantasy Star Collection*, que trazia manual de quase 200 páginas. As caixas de papelão também eram usadas nos jogos que acompanhavam cartuchos de expansão de RAM.

Nos Estados Unidos, seguindo o gosto americano por coisas grandes, a caixa era retangular, sendo duas vezes mais comprida e bojuda. Os manuais eram predominantemente sem cores, com raras exceções (como nos jogos da caprichosa Working Designs). São um pouco volumosas demais para o gosto de muitos jogadores, mas há quem as ache charmosas.

No Brasil, demos azar e a Tec Toy usou caixas de papelão semelhantes às dos primeiros jogos de Master System, e era evidente que não resistiriam muito bem à ação do tempo. Eram grandes e retangulares como as americanas. Os manuais seguiam o padrão americano, porém menores e traduzidos para o português.

SONIC JAM

OK, os donos de Saturn não tiveram o privilégio de jogar um autêntico novo jogo do Sonic no 32-bit da Sega. Mas eles também não ficaram de mãos abanando, e receberam uma exemplar compilação de títulos antigos do personagem.

Mais do que meramente reunir os quatro títulos mais brilhantes da franquia lançados para o Mega Drive (*Sonic 1*, *2* e *3* e *Sonic & Knuckles* com direito a todas as combinações proporcionadas pelo cartucho lock-on original), *Sonic Jam* embalou um monte de extras em um ambiente 3D caprichado e altamente funcional criado pelo Sonic Team. Controlando Sonic em uma espécie de Green Hill Zone poligonal, o jogador pode entrar em museus e outros pontos de interesse para visualizar fotos e vídeos inéditos do personagem, além de curtir um sound test com todas as músicas. Vale lembrar que estamos falando de uma época que antecede em vários anos o surgimento do YouTube. Esse tipo de material era raríssimo e foi muito apreciado pelos jogadores da época.

Além disso tudo, o Sonic Team ainda teve o capricho de incluir modos extras de time-attack nos títulos originais, correções de bugs e até escolha de dificuldade. Um trabalho exemplar, que só ilustra como algumas recentes compilações da Sega são um tanto quanto preguiçosas.

Anos depois, Naka revelaria em entrevista ao site 1UP que a fase 3D de *Sonic Jam* estava sendo desenvolvida para um autêntico novo título de plataforma de Sonic para o Saturn, após o fracasso do projeto *Sonic X-Treme* tocado por outra equipe. Porém, com a proximidade do lançamento do Dreamcast, o trabalho de Naka migrou para a nova plataforma, dando origem a *Sonic Adventure*.

E por que a Sega não confiou a Naka a tarefa de criar um Sonic para o Saturn desde o início? "Na época, eu não me importava com isso. Eu só criava o que eu estava a fim de criar", ele revelou na mesma entrevista. Até preparar *NiGHTS* para ganhar mundo, Naka não estava muito empolgado em reformular o bom e velho Sonic.

funcionários japoneses se identificam fortemente com suas empresas, às quais aderem muitas vezes para toda a vida, encarando-as como suas famílias. Os funcionários da Bandai temiam o choque entre o que veem como a atmosfera doméstica de sua empresa e a cultura mais voltada para os negócios da Sega. Eles se opuseram ao fato de que a Bandai, famosa pelos Power Rangers e por seu novo sucesso, o bichinho virtual Tamagotchi, seria a entidade a desaparecer após a aquisição. Eles também se mostraram preocupados com os prospectos dos negócios da Sega."

Estava claro para todos na Bandai que a Sega usaria a empresa como muleta para sair da crise, e que acabaria engolindo a imagem que a Bandai construiu.

As coisas ficariam ainda piores no mês seguinte, o mês da E3. A Sega encerrou a promoção de três jogos gratuitos no fim de maio, conforme o prometido. Mas, para tentar manter a competitividade, anunciou dias antes da E3 o novo preço do pacote básico do Saturn, sem jogos: US$ 149. O modem NetLink, que nunca foi popular nos Estados Unidos, agora seria vendido pela metade do preço — ou seja, a US$ 100. Vários jogos também tiveram preços reduzidos.

Sonic Jam é o Super Mario All-Stars do ouriço espinhudo

A E3 de 1997 começou no dia 18 de junho. Dois jogos do Sonic foram anunciados: o primeiro, *Sonic Jam*, era uma coletânea de títulos do ouriço lançados para o Mega Drive. O outro, *Sonic-R*, era um jogo de corrida interessante, mas sem muito poder de fogo para promover o Saturn. Curiosamente, este último foi um sucesso no Brasil, ocupando a quarta posição no ranking geral de mais vendidos pela Tec Toy para o Saturn.

Mas a estrela daquela E3 seria Bernard Stolar, novo diretor de operações da Sega of America. Stolar anunciou sua "política cinco estrelas", segundo a qual apenas jogos de grande excelência seriam lançados para o Saturn norte-americano. A ideia era convencer pela qualidade, e não pela quantidade. O problema é que essa política fechou as portas para títulos tipicamente japoneses que um público mais restrito e apaixonado gostaria de jogar em inglês, como a série *Sakura Taisen*. Some a isso a crença de Stolar de que os norte-americanos não gostavam de RPGs, e os amantes do gênero já tinham motivos de sobra para se preocupar.

A nova política de Stolar gerou problemas imediatamente com Victor Ireland, presidente da Working Designs. A empresa era queridíssima pelos fãs de RPG do Saturn graças às localizações caprichadas de títulos para o mercado norte-americano. Segundo Ireland contaria em entrevistas posteriores, Stolar havia atrapalhado várias de suas tentativas de lançar RPGs orientais para o PlayStation americano na época em que ambos trabalhavam para a Sony. Para completar, houve uma confusão na organização do espaço da Sega na E3 e a Working Designs ficou mal situada e com um espaço menor do que o combinado. Ireland levou para o lado pessoal e desceu a lenha na Sega e em Stolar pela internet.

Sonic Jam foi praticamente uma enciclopédia do personagem

A história ganhou destaque na mídia, e a Sega of America publicou uma resposta em seu site, da qual selecionamos um trecho relevante:

"Até o dia da E3 e durante todo o evento, a Sega não ouviu nenhuma reclamação da Working Designs. Infelizmente, em vez de procurar a Sega diretamente para apresentar suas queixas, Victor Ireland preferiu iniciar um ataque declarando sua insatisfação publicamente, em sites e listas de discussão na internet, o que nos parece inadequado e pouco profissional.

A Green Hill Zone de Sonic Jam até que deu um gostinho

A Sega teve que telefonar para a Working Designs no início da semana para resolver a situação pessoalmente, algo que acreditamos que a Working Designs deveria ter feito desde o início, caso estivesse insatisfeita com o espaço que lhe foi destinado no evento."

Victor Ireland não deixou barato, e respondeu em publicação no site Gamespot:

"(...) a ligação que a Sega nos fez no início da semana foi extremamente tendenciosa,

É difícil combinar as peças com o Segata secando bem ali ao lado

classificando o trabalho premiado que fazemos para ela como 'pouco interessante' e 'sem criatividade'.
(...)
Temos o maior respeito pela Sega japonesa, empresa-mãe da Sega of America, e não desejamos manchar ainda mais a reputação geral da Sega com uma análise pública detalhada de nossos motivos para cessar o suporte ao Sega Saturn após o lançamento de Lunar: Silver Star Story. (...) Visando a garantir que todos os nossos produtos anunciados para o Saturn sejam lançados, nos recusamos a tecer mais comentários sobre o assunto e gostaríamos que a Sega of America fizesse o mesmo."

A Working Designs cumpriu quase todos os seus compromissos após o ocorrido, exceto por um: o tão esperado *Lunar: The Silver Star Story Complete* jamais foi lançado em inglês para o Saturn (o PlayStation norte-americano receberia uma versão em 1999). Diante de toda a confusão, outra triste realidade se apresentou aos fãs de RPGs no país: *Lunar 2* também não viria para o Saturn ocidental, e o poderoso *Grandia* parecia mais distante do nosso lado do mundo do que nunca.

Ainda bem que Segata não usou essas perucas nos comerciais

Coroando a desastrosa presença da Sega na E3 de 1997, Stolar faria a famosa declaração que os fãs do console de 32-bits da Sega jamais esqueceriam: "O Saturn não é o nosso futuro". Era a gota d'água. Se nem o presidente da Sega of America acreditava no console, por que as desenvolvedoras acreditariam? O comentário de Stolar enfureceu não só o público como também as softhouses, e causou o cancelamento de diversos títulos nos meses seguintes. É por esse motivo que muitos considerem o ano de 1997 como o ano da queda do Saturn.

Com um atraso de mais de um ano em relação ao PlayStation, em julho a Capcom lançava a prometida versão do clássico *Resident Evil* para o Saturn no Japão, com a versão americana chegando no mês seguinte. E esse atraso todo não foi por falta de boa vontade, já que a Capcom apoiou o Saturn até o fim com excelentes títulos. Em entrevista ao site Gamespot, o diretor-executivo da Capcom na época, Bill Gardner, lembra a dificuldade de programar *Final Fight Revenge* para a Titan, placa de arcade da Sega de arquitetura idêntica à do Saturn: "O desenvolvimento não acabava nunca, porque as taxas de quadros não ficavam certas. Era um pesadelo tentar criar um produto para aquela plataforma".

Apesar de ainda lamentar a briga entre a Working Designs e a Sega, o público fã de RPGs nos Estados Unidos teve um mês de julho bastante proveitoso. Primeiro a Sega lançou *Shining the Holy Ark*, um dungeon crawler de alta qualidade que disparou para o quinto lugar nas vendas gerais de jogos de videogame, sendo o único representante do Saturn no top 10 norte-americano da época. Depois chegava *Albert Odyssey: Legend of the Eldeans*, um elogiado RPG tradicional com sprites, lançado um ano antes no Japão pela Sunsoft e localizado pela própria Working Designs para o público de língua inglesa. O trabalho da Working Designs foi além da localização do texto, reduzindo a quantidade de batalhas aleatórias e cortando pela metade os longos tempos de carregamento do original japonês.

E quem comprou o NetLink

Feito pela Capcom dos EUA, Final Fight Revenge só saiu no Japão

SEGATA SANSHIRO!

O PlayStation japonês pode ter ganhado força com o lançamento de *Final Fantasy VII*, mas a Sega tinha uma arma secreta... o único, o invencível, o lendário Segata Sanshiro!

Segata Sanshiro (trocadilho com "Sega Saturn branco" e "Jogue Sega Saturn" em japonês) era uma espécie de super-herói judoca que dava uma dura em todo mundo que não jogava Saturn, sempre com muito bom humor. Em um comercial hilariante, Segata se disfarçava de Papai Noel e dava um susto enorme na criançada... Em outro, encenava momentos de puro romantismo com a protagonista do game *Sakura Taisen*, muito popular no Japão.

Era impossível não dar umas boas risadas e ignorar o carisma de Segata (na verdade, o ator japonês Hiroshi Fujioka). A impagável música-tema de seus comerciais era quase um hino. A campanha foi um estrondoso sucesso e há um consenso de que o simpático e divertido Segata ajudou a Sega a vender muitos consoles. Quem quiser saber mais sobre ele pode conferir a entrevista com o homem na primeira edição da OLD!Gamer.

A CASA DA PANCADARIA

Embora a mídia CD permitisse conversões bem mais próximas de jogos de luta dos arcades para os consoles domésticos, levar os jogos sem cortes para os lares dos jogadores continuava sendo um problema por causa da falta de memória RAM.

A memória RAM é uma memória temporária e de acesso rápido, que armazena, por exemplo, todos os quadros de animação dos personagens escolhidos para uma luta de *Street Fighter Zero*. Tanto SNK quanto Capcom, as duas gigantes do gênero, usavam muitos quadros de movimentação para os personagens. A Capcom incluía modos de lutas em duplas, com trocas de personagens sendo permitidas sem interrupção das partidas, e esse recurso exigia quase o dobro de memória RAM.

Para contornar o problema, SNK e Capcom trataram de lançar cartuchos que acrescentavam de 1 a 4 MB de RAM ao console, permitindo conversões perfeitas dos títulos de arcade. Isso permitiu ao Saturn dar um verdadeiro baile no gênero, apresentando um grande número de jogos de luta de altíssima qualidade, favorecidos pela disposição dos botões no controle original do console, semelhante à encontrada nos arcades.

X-Men vs Street Fighter, da Capcom, é um claro exemplo disso. O jogo que dominou os fliperamas com as lutas em duplas chegou pela metade ao PlayStation: não era possível trocar de personagem durante o combate devido à falta de RAM do console. Mas com o cartucho de RAM extra que vinha incluso no jogo do Saturn tudo era possível, e os proprietários do console da Sega tiveram a oportunidade de presenciar algo que até então ainda era uma raridade: uma conversão perfeita de um badalado título de luta dos arcades, na época mais poderosos que os consoles domésticos.

Estão presentes nove personagens da série *Street Fighter* e nove personagens dos quadrinhos dos *X-Men* (sendo que o chefe, Apocalypse, não pode ser controlado pelo jogador). Esse foi o primeiro título da série *Street Fighter* a incluir lutas em dupla, e o primeiro dos muitos títulos que a empresa lançaria com embates entre personagens de franquias diferentes, ou crossovers.

Mas os jogadores deste lado do mundo não ficaram órfãos, porque a Capcom também lançou ótimos títulos de luta que não exigiam o cartucho de RAM. *Darkstalkers* foi um título de sucesso da época que recebeu uma excelente conversão para o Saturn e dispensava o cartucho. Exibindo monstros exóticos e coloridos, *Darkstalkers* foi mais popular no Japão (onde se chamava *Vampire Hunter*), e definitivamente merece a atenção.

Outro ótimo jogo da Capcom que não exigia o cartucho de RAM era *Street Fighter Alpha 2*. A versão do Saturn não só vinha carregada de extras como tinha excelentes gráficos e jogabilidade. A continuação, *Street Fighter Zero 3*, saiu apenas no Japão e tirou proveito do cartucho de RAM para presentar os jogadores com tempos de carregamento quase inexistentes.

A Capcom não brilhou sozinha no Saturn, e a SNK investia em suas populares franquias *King of Fighters*, *Fatal Fury* e *Samurai Shodown*. Com um cartucho de apenas 1 MB de RAM adicional, as conversões apresentavam um alto nível. Como a empresa experimentava bastante com suas franquias, cada título era uma experiência distinta *Fatal Fury 3* tinha lutas em três planos diferentes; já *Real Bout: Fatal Fury Special* voltava aos dois planos tradicionais da SNK. Enquanto isso, *Samurai Shodown 3* e *4* traziam lutas com espadas e outras armas.

Outro trunfo da SNK no Saturn foram as conversões da série *King of Fighters*, extremamente popular na época. O Saturn recebeu as versões *95*, *96* e *97*, sendo que *KOF95* exigia o cartucho oficial que acompanhava o jogo (mais detalhes abaixo). Esses títulos da SNK eram incrivelmente populares no Brasil na época, e era comum as locadoras terem consoles com os jogos rodando o dia inteiro. O cliente pagava um valor em dinheiro e passava uma determinada quantidade de tempo jogando ali mesmo, no console da locadora. Certamente bem mais vantajoso do que investir fortunas em fichas nos arcades...

Uma empresa que costuma ficar meio esquecida quando falamos em jogos de luta é a Sunsoft, que lançou títulos que atraíam nichos de público, mas tinham grande qualidade. *Waku Waku 7*, por exemplo, é um título exótico, com gráficos coloridíssimos e personagens grandes que possuem movimentos terrivelmente exagerados. Além de muito bonito, *Waku Waku 7* tem ótima jogabilidade, e é um dos melhores jogos do gênero no Saturn. O cartucho de 4 MB de RAM é usado.

A Capcom bem que tentou lançar o cartucho de RAM e os jogos que faziam uso dele no Ocidente, mas infelizmente acabaram restritos ao Japão. Não dá para culpar a Sega, que não se mostrou muito empolgada, porque na época a empresa lutava para se livrar do estoque de hardware excedente. Produzir hardware adicional era caro e gerava problemas logísticos, que a Sega já não estava em condições de enfrentar.

Um produto que chegou para preencher essa lacuna foi o Action Replay 4 MB Plus, desenvolvido pela Datel. Além de incluir 4 MB adicionais de RAM, permitia o uso de códigos de trapaça, desbloqueava o console para aceitar CDs europeus e japoneses, tinha espaço de armazenamento 16 vezes maior que a memória interna do Saturn para armazenar saves de jogos e se conectava a PCs para fazer backup dos saves. Geralmente, o jogador podia suprir todas as necessidades tendo apenas um cartucho de 4 MB da Capcom ou da Datel, mas dois jogos (*Ultraman: Hikari no Kyojin Densetsu* e *The King of Fighters '95*) aceitavam apenas cartuchos oficiais específicos, pois continham dados do próprio jogo.

Dentre os títulos que exigiam o uso de cartuchos de RAM, os mais famosos são:

- *Dungeons and Dragons Collection* (4 MB)
- *Fatal Fury 3* e *Real Bout Fatal Fury* (1 MB)
- *The King of Fighters '96* e *97* (1 MB)
- *Marvel Super Heroes vs. Street Fighter* (4 MB)
- *Metal Slug* (1 MB)
- *Samurai Shodown 3* e *4* (1 MB)
- *Street Fighter Zero 3* (4 MB)

X-Men vs. Street Fighter (4 MB)

O Saturn teve o concerto de Symphony of the Night com vários extras

jogava o que a essa altura? Além de disputar corridas online de ***Sega Rally*** e de trocar pancadas cibernéticas com os robôs de ***Virtual-On*** via linha discada, os donos do modem de Saturn recebiam um grande presente: o clássico *Saturn Bomberman*.

Mas a Sega of America nada poderia fazer para tirar a glória da Sony no mês de setembro. O lançamento de *Final Fantasy VII* nos Estados Unidos foi um fenômeno, quebrando recordes de vendas no país. Até o fim do ano, mais de um

Os lutadores de Last Bronx tinham movimentos capturados

milhão de cópias seriam vendidas. E pensar que Bernard Stolar acreditava que os americanos não gostavam de RPGs...

Enquanto isso, do outro lado do mundo, a feira Tokyo Game Show explodia em novidades. *Grandia* foi apresentado e prometido para *dezembro* no Japão; *Lunar 2 Eternal Blue*, versão incrementada do clássico do Sega CD, também apareceu; a Treasure apresentou mais um novo clássico 2D do console, o esquisitão e movimentado *Silhouette Mirage*; e a Konami mostrou sua versão de *Castlevania: Symphony of the Night* para o Saturn, que acabou saindo apenas no Japão.

A Sega japonesa também mostrou suas armas: *Shining Force III*, um ambicioso RPG em três partes; *Sakura Taisen II*, continuação de uma das franquias mais famosas no Japão; e *Burning Rangers*, nova cria do talentoso Yuji Naka. Nada mal para um sistema tido como quase morto no Ocidente. Aos norte-americanos, restava torcer para que todas essas pérolas ganhassem versões em inglês.

Dois ícones adorados pelos jogadores, embora radicalmente opostos, aportaram no Sega Saturn em outubro: *Mega Man X4* e *Duke Nukem 3D*, este último compatível com o modem NetLink. A Sega aproveitou o mês para confirmar o lançamento nos Estados Unidos de *House of the Dead*, *Panzer Dragoon Saga* e *Burning Rangers* em 1998, garantindo que os proprietários de Saturn teriam novos títulos para jogar no ano seguinte.

Os zumbis de The House of the Dead não deixaram a casa cair

No Natal daquele ano, os japoneses donos de Saturn receberiam a conversão do sucesso dos arcades *X-Men vs Street Fighter*. O jogo seria lançado poucos meses depois também para o PlayStation, mas a versão do Saturn era claramente superior, e até hoje é motivo de orgulho para os fãs da plataforma.

Ainda no fim do ano, Steve Hutchins, produtor de *Virtua Cop 2*, *NiGHTS* e muitos outros títulos da Sega, confirmou em um chat que o cartucho de RAM usado pelos novos jogos de luta da Capcom não seria vendido nos Estados Unidos, considerou incerto o futuro do modem NetLink e sepultou de vez as expectativas por um port para o Saturn de *Virtua Fighter 3*, o primeiro arcade com a poderosa placa Sega Model 3, dizendo que seria um trabalho impossível. O burburinho em torno do novo console da Sega não parava de crescer e ficou bem claro que a Sega praticamente só tinha olhos para a geração seguinte.

O Natal foi duríssimo. A Sony fechou o ano com a fabulosa marca de seis milhões de PlayStations vendidos nos Estados Unidos apenas em 1997, contra apenas 500 mil unidades do Sega Saturn no país.

SATURN BOMBERMAN

A franquia *Bomberman* é velha conhecida dos retrogamers e tem uma enorme quantidade de títulos lançados. Logo, é um feito e tanto a versão ser considerada por muitos fãs da franquia como a melhor de todas.

Além de incluir um modo caprichado para um jogador, com direito a fases variadas, inimigos únicos e interessantes, gráficos charmosíssimos, dinossauros que serviam de montaria e evoluíam e chefes de fase criativos, *Saturn Bomberman* oferecia um modo multiplayer como nenhum outro jogo até então.

O felizardo que tivesse dois acessórios multitap para a conexão de controles adicionais e mais nove amigos proprietários de um Saturn (ou pelo menos de um controle de Saturn) podia se dar ao luxo de disputar emocionantes partidas multiplayer locais com dez jogadores ao mesmo tempo, na mesma tela. Era tanta informação que o jogo assumia um então inusitado formato 16:9 (em uma época em que ninguém tinha TVs widescreen em casa) e encolhia os gráficos para que houvesse espaço suficiente.

Como se o invejável multiplayer local não fosse suficiente, *Saturn Bomberman* também permitia que até quatro jogadores (dois em cada ponta da ligação telefônica) disputassem partidas pela internet com o uso do modem NetLink.

Saturn Bomberman introduziu o famigerado modo online na série

1998

O SATURN SE DESPEDE DOS NORTE-AMERICANOS

Assim que 1998 começou, a Sega of America botou as cartas na mesa e anunciou oficialmente que os japoneses estavam desenvolvendo o Dreamcast, sucessor do Saturn. Mas o novo console só chegaria ao país em setembro de 1999, e até lá a Sega of America tinha que se virar.

Uma grande reestruturação teve início na empresa, que demitiu 30% dos funcionários. Em fevereiro, Shoichiro Irimajiri, então presidente da Sega of America, assumiu também a presidência da Sega japonesa.

Apesar da sensível redução do volume de jogos lançados no último ano de vida oficial do console tanto nos Estados Unidos quanto no Japão, foi nesse período que o Saturn recebeu alguns de seus melhores títulos.

Ainda no início do ano, a Sega of America anunciou que não lançaria uma versão em inglês do tão

SFIII é um jogo denso e intenso que ainda merece muita atenção

aclamado RPG japonês *Grandia*, da Game Arts, mas que uma versão em inglês de seu próprio RPG, *Shining Force III*, estava a caminho.

Os sinais de desgaste do Saturn no Ocidente eram claros. A Electronic Arts anunciou que não iria mais desenvolver jogos para o console. Na Electronic Boutiques, uma das grandes redes varejistas norte-americanas, o Saturn já podia ser adquirido por apenas US$ 80. O fim estava próximo.

No dia 14 de março, a Sega

Depois de SFIII, as lutas táticas se tornaram uma raridade na série

japonesa anunciou oficialmente o fim das vendas do Saturn nos Estados Unidos. Conforme noticiou o *New York Times*:

> *Em uma fantástica retirada, a Sega Enterprises Ltd., empresa que levou o ramo dos videogames às alturas com o Mega Drive, anunciou hoje a retirada de seu console Sega Saturn do mercado norte-americano, diante da dura competição com a Sony e a Nintendo.*
> *A empresa disse que irá destinar US$ 450 milhões para amortizar as perdas de sua subsidiária norte-americana, a Sega of America Inc. (...) e cobrir a eliminação do inventário excedente.*

A "eliminação do inventário" se referia ao prejuízo que a empresa teria dali por diante vendendo seus consoles já fabricados por um preço menor que o da produção, a fim de abrir espaço para o sucessor, o Dreamcast. A Sega previa um prejuízo líquido de US$ 254 milhões para o ano fiscal que se encerrava naquele mesmo mês. Ainda no *New York Times*:

> *Segundo o presidente da Sega, Shoichiro Irimajiri, a empresa decidiu tomar atitudes drásticas para eliminar os inventários e se posicionar melhor para a próxima geração*

SHINING FORCE III

No final de 1997, a Sega lançou no Japão sua maior excentricidade em RPGs: *Shining Force III*, um clássico em três episódios com trama grandiosa. Para conhecer a história completa, o jogador tinha que adquirir os três jogos e terminar um por um, salvando seu progresso para continuar nos capítulos seguintes. O jogo levou a série *Shining Force* para o mundo tridimensional, apresentando músicas caprichadas da celebridade de game music Motoi Sakuraba.

Para quem não conhece a série, trata-se de uma das mais elogiadas franquias de RPG. A fórmula vitoriosa consiste em segmentos de exploração de cidades intercalados por batalhas estratégicas, nas quais o jogador move suas tropas em turnos para lançar os ataques. Mas *SFIII* trouxe algumas novidades curiosas: agora os heróis aprendem novas habilidades conforme vão utilizando armas diferentes. Se seu curandeiro restaurar as energias de um de seus guerreiros, uma amizade pode se desenvolver entre os dois, rendendo bônus em batalhas quando os dois estiverem próximos um ao outro.

Como as três partes fazem parte de um todo, suas ações no primeiro jogo podem afetar os jogos posteriores. Infelizmente aqui do nosso lado do mundo apenas o primeiro foi lançado oficialmente em inglês. No entanto, fãs da série investiram anos em um projeto de tradução que acabou vingando e está disponível para download. Com isso, já é possível jogar os três em inglês, embora a legalidade do procedimento seja um pouco nebulosa.

Quem esperou pelas duas partes finais de SFIII localizadas ficou a ver navios

de consoles de videogame, na qual trabalha ao lado da Microsoft Corporation. Embora a Sega encerre as vendas do Saturn nos Estados Unidos, Irimajiri prometeu que as vendas continuam no Japão e que a empresa ainda vai vender e desenvolver jogos para o console por lá.

Dez dias depois, Stolar assumiu a presidência da Sega of America. O que não foi surpresa para ninguém, visto que ele nunca acreditou no Saturn e vinha se preparando para a geração seguinte desde que assumiu o posto de diretor de operações da filial norte-americana da empresa em março de 1997.

Apenas três meses após o lançamento no Japão, o badalado RPG em quatro CDs do Team Andromeda, *Panzer Dragoon Saga*, chegava aos Estados Unidos.

Um dos últimos jogos da Sega a ser lançado para o console no Ocidente chegou em maio: *Burning Rangers*, de Yuji Naka. Lançado três meses antes no Japão, é mais um dos títulos essenciais do console. Usando recursos gráficos complexos para a plataforma, como efeitos de transparência, e incluindo um sistema de navegação criativo e impressionante usando apenas vozes, sem mapas na tela, *Burning Rangers* deixou muitos jogadores felizes nos momentos finais do Saturn.

O fim do mês, no entanto, não seria tão positivo. No dia 31 a Sega comunicou que estava cancelamento todos os títulos que vinha desenvolvendo para a plataforma, não só nos Estados Unidos mas também no Japão. A ideia era concentrar todos os esforços no Dreamcast, a ser lançado no Japão no fim de novembro. Os fãs do Saturn ficaram revoltados com o abandono da plataforma, e muitas desenvolvedoras com projetos em andamento também, mas isso não as impediu de continuar seguindo seu próprio cronograma.

A Tec Toy, por exemplo, não deu a mínima para a crise do Saturn, e lançou aqui no Brasil *Riven*, a continuação do clássico dos puzzles *Myst*. Detalhe: com o cuidado de dublar todas as vozes para o português. O jogo nem chegou a ser lançado nos Estados Unidos (a versão em inglês ficou restrita à Europa), reforçando a imagem de empresa guerreira que a Tec Toy tinha naqueles tempos. Desde o fim do ano anterior o console já podia ser adquirido no Brasil por R$ 500, e quem procurasse bem achava até por menos de R$ 400.

Já a Treasure tinha mais um clássico prontinho para lançar em julho, no Japão: o shoot 'em up *Radiant Silvergun*, considerado um dos melhores de todos os tempos em seu gênero. Infelizmente, não chegou a ser lançado em inglês, visto que o Saturn no Ocidente já estava muito mais morto do que no Japão. Além disso, o gênero era mais popular no Oriente mesmo, e vários outros títulos foram lançados apenas por lá.

Em agosto foi a vez de os fãs de RPGs comemorarem a chegada do megaRPG em três partes, *Shining Force III*, aos Estados Unidos. Mas a comemoração não foi completa, porque a segunda e a terceira parte do jogo nunca seriam localizadas oficialmente para inglês, embora alguns fãs tenham dado um jeitinho nisso (veja o quadro sobre o jogo).

Na Europa, o mês fatídico para o

Se a Working Designs cuidasse de SFIII, a trilogia sairia nos EUA. Ou não

PANZER DRAGOON SAGA

Além de serem ótimos rail shooters, os dois primeiros *Panzer Dragoon* exibiam um mundo bastante detalhado, com ambientes e criaturas dignos dos melhores RPGs. E, no fim das contas, *Panzer Dragoon* acabou mesmo virando um RPG: após anos em desenvolvimento, *Panzer Dragoon Saga* foi lançado em quatro CDs. O jogo é radicalmente diferente de qualquer outro RPG disponível no mercado até hoje, uma verdadeira excentricidade.

O protagonista passa a maior parte do tempo comandando um dragão misterioso e passeando pelos cenários exatamente como faria em um jogo tradicional da série. O controle do dragão muda na hora das batalhas: após um encontro aleatório, surge uma nova tela em que ações são escolhidas em um menu. As ações se sucedem em turnos, e é necessário mover constantemente seu dragão para atacar o inimigo por ângulos mais propícios e evitar seus ataques mais fortes. Ao voar pelo deserto, por exemplo, você pode enfrentar um enorme enxame de criaturas voadoras. Posicionando-se corretamente, é possível atingir o líder e dispersar o grupo inteiro.

Outra mudança ocorre na hora de explorar as cidades, todas tridimensionais. Nesses segmentos, o herói vai a pé mesmo, com a câmera logo atrás ao melhor estilo *Tomb Raider*. Os gráficos eram bastante impressionantes para a época, até porque não eram comuns RPGs assim.

A narração se dá em japonês e também no estranho idioma alienígena criado para a franquia. A versão norte-americana foi legendada e milagrosamente lançada poucos meses depois, apesar de o Saturn já estar nas últimas na época. Com isso, 30 mil unidades foram fabricadas, e o jogo costuma ser vendido em torno de US$ 206 a US$ 240 no eBay. Vale a pena o esforço de correr atrás do jogo: a experiência de voar em alta velocidade por longos corredores de ambientes tecnológicos e túneis subterrâneos do deserto é única.

Mesmo sendo um RPG, PD Saga não abandonou os voos da série

Panzer Dragoon Saga importou os combates de Final Fantasy

NAVES E... VASSOURAS

Não faltam motivos para que o Saturn seja considerado um tesouro para os jogadores da velha escola. Além dos ótimos jogos de luta 2D e dos grandes títulos de plataforma, o console ainda exibia uma lista invejável de shoot 'em ups, os populares jogos de navinha.

O mais famoso é *Radiant Silvergun*. O jogo de ação vertical da Treasure chegou primeiro aos arcades, e logo foi convertido para o Saturn. Há seis tipos de tiro disponíveis, cada um ocupando um dos seis botões principais do controle do Saturn. Quem quiser pode usar apenas três botões, e lançar os outros tiros por meio de combinações A+B, A+C e B+C. O interessante é que não há power-ups a serem coletados. Em vez disso, suas armas evoluem conforme você as utiliza. Um truque para acelerar a evolução das armas e garantir mais pontos é eliminar sequências de inimigos da mesma cor, no sistema conhecido como "chaining". Obviamente isso torna as coisas mais difíceis, porque você não pode atirar em inimigos de cores diferentes no meio de uma sequência, e a tela pode ficar cheia de tiros rapidamente.

Embora as fases sejam até bem curtas, praticamente uma introdução para a chegada dos chefes (enormes e loucos para destruir sua nave com a maior quantidade de tiros possível), o jogo é bem longo e duro de terminar. Mas tudo pode ficar mais fácil e divertido se você convocar aquele seu amigo fera para jogar com uma segunda nave junto.

Outro título muito popular do gênero no Satun é *DoDonPachi*, continuação do clássico *DonPachi* da Cave. Lançado no início de 1997 nos arcades e alguns meses depois para o Saturn japonês, o shooter de ação lateral tem alta velocidade e trilha sonora rock 'n roll para manter o jogador com os olhos vidrados na tela o tempo inteiro.

Há três naves diferentes à disposição do jogador, cada uma com um tipo de tiro diferente. Embora o sistema de chaining também esteja presente, você coleta power-ups para aumentar a potência de tiro. Aliás, uma das características mais marcantes do jogo

é justamente o feixe de laser devastador que sua nave é capaz de lançar (não é um ataque especial, é o tiro normal mesmo!).

Os gráficos podem não ser incríveis, mas ainda é sensacional encontrar o chefe-abelha-gigante e aniquilar centenas de naves. *DoDonPachi* é um dos shooters mais amados pelos fãs do gênero, e definitivamente merece uma conferida. A turma que não é muita versada em jogos de nave pode experimentar sem medo, já que o jogo é bem menos injusto que seu antecessor e ainda apresenta um "Saturn Mode" com dificuldade reduzida e uma fase extra.

Os fãs dos antigos shooters da Konami se verão no paraíso com o Sega Saturn. Para começar, *Gradius Deluxe Pack*, pequena coletânea com os clássicos shooters *Gradius I* e *II*, em versões bastante fiéis aos jogos originais de arcade. Em *Gradius* a ação é horizontal, e você coleta itens que vão selecionando power-ups em uma barra na parte inferior da tela. Quando o power-up deseja estiver selecionado, é só apertar o botão para equipá-lo.

Assim como no arcade, *Gradius II* acrescenta vozes à ação e opções diferentes para evolução dos equipamentos. E, sim, continua ridiculamente difícil. O único porém da coletânea, além do fato de ter sido lançada apenas no Japão, é que o "deluxe" do nome não se justifica: a única novidade acrescentada foi uma abertura em CG.

Ainda no time da Konami, a coletânea *Salamander Deluxe Pack Plus* inclui *Salamander*, *Salamander II* e *Life Force*. Os jogos são parentes da série *Gradius*, com algumas diferenças importantes: as fases de cada jogo alternam entre ação vertical e horizontal; o sistema de power-ups varia para cada título (em *Life Force* é semelhante ao de *Gradius*, mas segue um esquema diferente nos outros jogos).

Mais uma vez, não há muitos extras para os fãs além da abertura em CG, mas quem gosta mesmo da série vai adorar a ação clássica de *Salamander* e *Life Force*, e os belos gráficos de *Salamander II*. Mas não é para os fracos não: chegar ao fim é um baita desafio.

Se você nunca foi um rato de arcade e seu histórico em shoot 'em ups começou com *Gaiares* e outros títulos de Mega Drive, o Saturn também tem algo especial para você: *Thunder Force V*, continuação da franquia que também passou pelos arcades, mas fez um enorme sucesso no 16-bits da Sega.

O jogo da Technosoft apresenta ação horizontal e trilha sonora techno-rock muito empolgante. Os gráficos são 3D, mas o jogo ainda é no tradicional 2D. A jogabilidade é intensa, e as fases foram claramente criadas para impressionar: inimigos vêm do fundo da tela, a nave submerge em alta velocidade em uma seção aquática, indicadores de perigo marcam o caminho que logo será trilhado por uma enorme serpente mecânica. *Thunder Force V* é um daqueles jogos que entretém até quem está só assistindo.

Para fechar a conta, que tal distribuir tiros para todo lado pilotando uma... vassoura? Sim, as bruxinhas da série *Cotton*, da Success, marcam presença no Saturn com dois ótimos (e bizarros) títulos. Ambos têm ação horizontal e gráficos belíssimos, com uma excelente escolha de cores e inimigos criativos: demônios alados, arqueiros e guerreiros com cara de abóbora são alguns poucos exemplos.

Cotton 2 e *Cotton Boomerang* são relativamente parecidos, mas enquanto Cotton 2 apresenta uma barra de energia para a protagonista, *Cotton Boomerang* faz o jogador escolher três dentre várias outra bruxinhas, e ao receber um tiro a bruxa da vez é imediatamente substituída pela próxima. *Cotton 2* também inclui tiros especiais acionados com sequências de comando nos moldes de *Street Fighter II*.

A lista de jogos de nave do Saturn é imensa e de alta qualidade. Precisaríamos de uma matéria especial só para cobrir o gênero na plataforma. Se você é fã desse tipo de jogo, vale a pena procurar um Saturn nos sites de leilão de usados na internet.

BURNING RANGERS

O curioso jogo de Yuji Naka é um dos mais lembrados pelos fãs do Saturn. Nada de monstros alienígenas, grandes guerras ou naves espaciais: em *Burning Rangers* você controla um bombeiro do futuro!

A premissa é estranha, mas funciona muito bem. A visão é em terceira pessoa, e o jogador tem que guiar seu bombeiro por cenários tridimensionais enquanto são consumidos furiosamente pelas chamas. Quanto mais você demora, mais o lugar vai virando um verdadeiro inferno, complicando sua missão. Para localizar os cidadãos em perigo, nada de mapas e indicadores na tela: apenas os comandos de voz da supervisora de operações.

O sistema de navegação é uma das grandes sacadas do jogo. Sempre que o jogador não souber para onde ir, basta pressionar um botão para que a supervisora diga "vire à esquerda", "desça" ou "passe pela porta à sua frente". O sistema funciona tão bem que chega a surpreender. As instruções são atualizadas de acordo com sua posição em relação ao resto do ambiente.

Nosso bombeiro conta com uma roupa feita com a mais alta tecnologia. Além da pistola de água para apagar as chamas, a r oupa tem um escudo protetor e design que permite a realização de grandes acrobacias aéreas. E o jogador vai precisar mesmo: um som característico é sinal de que uma grande explosão está prestes a acontecer bem ao seu lado. Pressionando o direcional para trás rapidamente, o personagem dá um salto mortal bem a tempo de escapar do turbilhão de fogo que atravessa as paredes. E, sim, é tão emocionante quanto o texto faz parecer.

Muita gente pode ter ficado magoada com Naka por ele não ter trabalhado em um novo *Sonic* para o Saturn, mas é difícil reclamar diante de títulos de qualidade tão alta quanto *NiGHTS* e *Burning Rangers*.

No futuro, os bombeiros vão utilizar armaduras coloridas

Saturn foi novembro, quando chegou o último título oficial para o Saturn no Velho Continente: *Deep Fear*, um survival horror da Sega que, apesar de alguns tropeços, fazia bonito.

No mesmo mês, a tradicional revista europeia *Sega Saturn Magazine* lançava sua última edição. A publicação sobreviveu bravamente meses após as vendas do Saturn atingirem níveis extremamente baixos. Como a Europa já não recebia jogos do Saturn com muita frequência, a *SSM* dedicava várias páginas de suas últimas edições à cobertura de títulos japoneses do console e às novidades sobre seu sucessor, o Dreamcast.

Magic Knight Rayearth foi o último jogo lançado oficialmente para o Saturn nos Estados Unidos. E chegou pelas mãos de uma das empresas que mais trouxe alegrias aos donos do console, a Working Designs.

Aproveitando a corrida da Sega para se livrar do estoque de consoles, a Tec Toy começou a comprar Saturns da Sega of Japan para vender no Brasil. Os consoles passavam por algumas modificações para que funcionassem corretamente por aqui. Isso explica por que o Brasil foi o único país ocidental a comercializar o Saturn branco e o Saturn Skeleton (de corpo transparente), até então exclusivos do mercado japonês.

Não há números oficiais de vendas em território nacional, mas recentemente a Tec Toy divulgou esta bizarra lista dos dez jogos mais vendidos no País:

1. *Scorcher*
2. *Virtua Cop 2*
3. *Cyber Speedway*
4. *Sonic-R*
5. *Heir of Zendor*
6. *Nights*
7. *Amok*
8. *Street Fighter Zero 2*
9. *Riven*
10. *Daytona USA*

A relação é um tanto inusitada... Entende-se a presença de títulos não tão bem cotados como *Sonic-R*, visto que o ouriço da Sega era famoso o suficiente para vender até areia no deserto. Mas como explicar *Heir of Zendor* na quinta posição? O jogo é praticamente um duelo de batalha naval. E o cabeça da lista, *Scorcher*, é um estranho e mediano jogo de corrida tridimensional no qual você precisa tomar cuidado para não despencar da pista.

Acredita-se que o console tenha tido um bom desempenho no Brasil, mas o PlayStation também apresentava uma ampla vantagem por aqui. Além da maior variedade de títulos, o PlayStation contou com uma ajuda inesperada no nosso território: a pirataria.

A Sony não vendeu oficialmente o PlayStation no Brasil, e era facílimo adquirir títulos piratas para o console a preço de banana. No caso do Saturn, além da presença oficial da Tec Toy, era necessário modificar o console, em um procedimento mais complicado e arriscado.

Como os jogos piratas de PlayStation eram bem mais baratos que os originais de Saturn, o console logo abriu uma larga vantagem sobre o 32-bits da Sega no País.

Shenmue seria um RPG situado no universo de Virtua Fighter

RYO HAZUKI? VOCÊ POR AQUI?

Fã que é fã do Dreamcast conhece *Shenmue*, o ambicioso jogo de Yu Suzuki que ficou anos em desenvolvimento, consumiu milhões de dólares da Sega e contribui para afundar o navio financeiro da empresa. O lado positivo é que o jogo é um clássico inesquecível, impressionante para sua época.

Ainda mais impressionante é o fato de o jogo ter começado a ser desenvolvido no Saturn! Suzuki passou dois anos lutando com o hardware difícil do console e conseguiu aprontar boa parte do jogo, obtendo resultados inacreditáveis para um 32-bit. Porém, com a proximidade do fim do ciclo de vida do Saturn, a Sega transferiu o trabalho para o Dreamcast.

Um vídeo exibindo uma boa quantidade de material da versão de Saturn em funcionamento foi incluído como material extra em *Shenmue II* e pode ser encontrado no YouTube. Ao assisti-lo, você poderá constatar que, guardadas as devidas proporções no departamento gráfico, o jogo já era aquilo tudo que só veríamos no Dreamcast. Mesmo inacabado, o *Shenmue* de Saturn é um testamento ao poder do console.

DEEP FEAR

Pegando carona na onda do gênero survival horror liderado pela série *Resident Evil*, a Sega preparou o interessante *Deep Fear*, uma aventura de mistério e terror no fundo do mar que foi o último título lançado para o Saturn na Europa. As semelhanças entre *Deep Fear* e o clássico de zumbis da Capcom são evidentes: o controle do personagem é idêntico e os gráficos seguem o mesmíssimo estilo, com câmeras fixas em cenários pré-renderizados e personagens poligonais.

Mas as coisas mudam com a ambientação: dentro de um submarino o espaço é mais restrito, o que força combates mais próximos e tensos com criaturas horripilantes. A trilha sonora é esparsa, dando o clima de solidão que se espera de uma aventura a milhares de metros da superfície. Para agravar a sensação de claustrofobia, o jogador precisa ficar sempre de olho no indicador de oxigênio de cada área visitada. Às vezes, a missão principal fica em segundo plano enquanto o jogador corre para localizar o sistema de controle de oxigênio antes que seja impossível respirar.

Os poucos temas musicais são muito atmosféricos e contribuem enormemente com os momentos de tensão. Não por acaso, a música é obra de um profissional conceituado nessa área: Kenji Kawai, autor de trilhas de filmes de terror orientais famosos, como *Ringu* (adaptado para o Ocidente como *O Chamado*) e *Dark Water* (que ganhou a versão ocidental *Água Negra*, estrelada por Jennifer Connelly e dirigida pelo brasileiro Walter Salles).

O ponto pelo qual o jogo é notoriamente criticado é a dublagem, que varia do inadequado ao patético e compromete o clima (acredite, a baixa qualidade não é charmosa como em *Resident Evil*). Uma pena, porque as cenas de CG são acima da média para o console, tanto em qualidade gráfica quanto em direção, e a trama é bem interessante. *Deep Fear* tem uma boa quantidade de falhas, e não chega a ser exatamente um clássico perdido. Ainda assim, tem ótima ambientação e algumas sacadas aqui e ali, merecendo uma conferida. Estranhamente, nunca foi lançado nos Estados Unidos, embora a versão japonesa já contasse com parte do texto e das vozes em inglês mesmo.

FIM DE

1998

SAYONARA, SEGATA: O FIM NO JAPÃO

Apesar de bons títulos continuarem saindo no Japão, a Sega queria investir no Dreamcast, que chegaria por lá no fim de novembro. Em entrevista ao jornal japonês *Yomiuri* no dia 4 de novembro de 1998, quando perguntado acerca dos planos para o Saturn em terras nipônicas, Irimajiri respondeu:

> *"A produção será interrompida até o fim do ano. Mas novos jogos continuarão sendo lançados até a metade do ano que vem, já que cinco milhões de pessoas continuam usando o sistema."*

Shining the Holy Ark resgatou as raízes de Shining in the Darkness

A despedida foi triste, mas com um toque do bom humor japonês. Real mascote do Saturn, Segata Sanshiro (veja o quadro), gravou um impagável e comovente (na medida do possível) comercial de despedida do

O lendário Legend of Oasis tem um quê de Zelda até no nome

personagem. No comercial, que promovia seu próprio jogo, lançado para o console japonês no fim de outubro daquele ano, Segata impedia que um míssil disparado pelos rivais destruísse o prédio da Sega. Ele se lançava junto com o míssil rumo ao espaço, em uma missão suicida. Após a dramática explosão que vitima o herói, uma voz declama em tom solene: "Segata Sanshiro viverá para sempre em nossos corações".

Como o Saturn era um sucesso no Japão, as desenvolvedoras japonesas não ficaram nada satisfeitas com o fim prematuro do console. O anúncio do Dreamcast levou a uma queda nas vendas de jogos, o que prejudicou ainda mais a relação da Sega com as third-parties. Vale lembrar que a situação já era ruim com as desenvolvedoras norte-americanas, por causa do lançamento surpresa na E3 de 1995 e da dificuldade

Pena que as promoções não valem mais. Hoje os retrogamers fariam a festa

MAGIC KNIGHT RAYEARTH

Magic Knight Rayearth é um jogo que merece destaque na história do Saturn não só por ter sido o último título lançado nos Estados Unidos, mas também por sintetizar o carinho que a Working Designs tinha com os donos do console.

Baseado no anime de mesmo nome, exibido aqui no Brasil como *As Guerreiras Mágicas de Rayearth*, o RPG lançado no Japão em 1995 só chegaria ao Ocidente em dezembro de 1998. Os atrasos em localizações da Working Designs já viraram tradição, mas a culpa era dos japoneses, que perderam parte do código original devido a uma pane em seus computadores. A WD penou para recuperar o que podia, e parte do jogo foi reconstruída para o lançamento ocidental. Pouco antes de o trabalho ser concluído, o presidente da empresa, Victor Ireland, contou ao site LunarNET:

> *"Nós queríamos que este fosse o último jogo lançado para o Saturn, quando não houvesse mais nada saindo para a plataforma. É um jeito de mostrar às pessoas que dizem 'vocês abandonaram a Sega' que ficamos até o fim, que fomos mais longe do que todos os outros."*

O comunicado oficial, anunciando o lançamento do jogo no site da WD, foi impagável:

> *"O inferno deve estar congelando, e os porcos criando asas, porque Magic Knight Rayearth, o tão esperado RPG de ação pelo qual os fãs do Sega Saturn vêm aguardando pacientemente (ou não tão pacientemente) finalmente PASSOU pelo processo de aprovação da Sega e começou a ser fabricado."*

É óbvio que a essa altura dos acontecimentos o jogo vendeu pouquíssimo. Meses antes, o próprio Ireland admitira em uma entrevista que *Magic Knight Rayearth* só daria prejuízo à empresa, mas que seria lançado mesmo assim em respeito aos fãs do console.

RODANDO JOGOS JAPONESES NO SATURN OCIDENTAL

Com tantos bons títulos saindo apenas no Japão, naturalmente os donos de Saturn no Ocidente ficaram interessados em importar esses jogos. Só que o Saturn é bloqueado por região e não aceita jogos lançados em outros países. Felizmente o problema pode ser resolvido de diversas maneiras diferentes. A primeira é o chaveamento, que consiste na ligação de alguns fios à placa do console. Uma chave seletora instalada na parte externa do videogame permite alternar entre o padrão americano e o japonês, conforme a necessidade. O processo é relativamente simples, mas quem não tem muita intimidade com eletrônica deve sempre pedir a um técnico que cuide disso.

Uma opção bem mais prática e interessante é adquirir um cartucho especial que libera o console para qualquer região, sem a necessidade de nenhuma alteração. O cartucho extraoficial ST-Key cuidava disso na época, mas tinha um agravante: com o acessório inserido, não era possível usar cartuchos de expansão de RAM.

A Interact fez a festa dos jogadores lançando o Action Replay 4MB Plus, unindo desbloqueio de região, 4 MB adicionais de RAM, ampla memória para armazenamento de saves e códigos de trapaça via Game Shark, o milagroso cartucho que virou item essencial para os verdadeiros fãs da plataforma.

Note que chavear o console ou usar o Action Replay não permite o uso de jogos gravados em CD-R. Para isso, é necessário desbloquear o Saturn instalando um chip interno. O procedimento não exige solda, apenas o encaixe de alguns cabos, e qualquer um pode realizar sem muita dificuldade. Mesmo o console desbloqueado precisa ser chaveado (ou contar com um cartucho de liberação de região) a fim de rodar jogos feitos para outros países.

de programação.

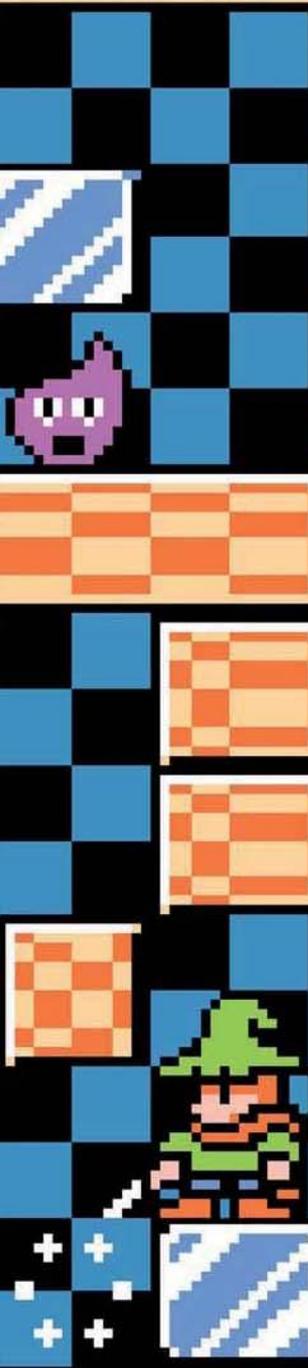
Apesar disso, vários jogos ainda foram lançados para a plataforma no Japão. A Capcom, por exemplo, lançaria o ótimo *Street Fighter Zero 3*. O último jogo oficialmente lançado em terras nipônicas foi *Yukyu Gensokyoku Perpetual Collection*, pouco depois do último jogo da Capcom no país, *Final Fight Revenge*.

Com a proximidade do lançamento de seu novo console em novembro, a Sega of Japan começou a veicular um comercial de TV melancolicamente engraçado no qual Hidekazu Yukawa, diretor-executivo da Sega japonesa, era ridicularizado por crianças fãs do PlayStation. Ele apanhava na rua, entrava em casa em frangalhos e decidia concentrar esforços no Dreamcast para virar o jogo. Totalmente absurdo para qualquer um, menos para os japoneses: Yukawa virou sensação, e até foi colocado no verso da caixa do Dreamcast japonês. Ele se tornou o símbolo da prometida volta por cima da Sega. Infelizmente, como nós sabemos, a história também não teve um final feliz. Mas essa fica para outra edição.

MKR teve a direção da talentosa Rieko Kodama, de Phantasy Star

O Saturn pode ter tido uma carreira tumultuada e cheia de altos e baixos. Pode ter sido o começo da derrocada da Sega no ramo de consoles. Pode ter vendido menos que o PlayStation e não ter muitos dos clássicos que aportaram na praia da Sony. Ainda assim, o vasto acervo de jogos 2D de altíssima qualidade, as conversões de memoráveis arcades da Sega e os mirabolantes e fantásticos títulos exclusivos fazem do sistema um verdadeiro vencedor.

No universo clássico dos consoles de videogame, o Saturn ainda é um belo mistério para muitos jogadores. Esperamos que essa extensa matéria motive os fãs desse hobby maravilhoso a fazerem uma viagem até o longínquo planeta do Sistema Solar da Sega. Mas tome cuidado: você pode não querer voltar mais para a Terra.

O urso Kumachan é praticamente um perdedor por natureza

FIRE 'N ICE

Plataforma: NES
Produtora: Tecmo
Lançamento: 1993

Fogo e gelo. Calor e frio. Choque térmico: o nome americano expressa de maneira precisa o antagonismo de temperaturas deste quebra-cabeça com toques de plataforma, que, no Japão e na Europa, é conhecido por *Solomon's Key 2*. Apesar disso, *Fire 'n Ice* precede a trama de *Solomon's Key* e traz o mesmo herói, Dana. Dispondo de uma vara de condão, o feiticeiro é incumbido de apagar as chamas com cubos de gelo, seja empurrando-os ou formando novas plataformas de água solidificada nas diagonais inferiores à posição dele. Parece fácil, mas coloca os neurônios à prova. São nove mundos com nove fases para serem jogadas em qualquer ordem, e a décima de cada um é liberada ao completar as nove anteriores no local correspondente. Ao finalizar essa leva, surge o último mundo com mais dez estágios, totalizando uma centena. Haja incêndio.

SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS

Dos tabuleiros para o videogame, um sanguinário e impiedoso jogo de tiro em primeira pessoa que nada tem de angelical

Por Alexei Barros

SPACE HULK: VENGEANCE OF THE BLOOD ANGELS
Produção: Electronic Arts
Desenvolvimento: Key Game
Plataforma de Origem: 3DO
Versões: PC, Saturn e PlayStation

Quando um jogo de tabuleiro é transformado em videogame, é comum ver uma mera representação digital das peças na tela. Com certeza, é mais prático um indivíduo ou um grupo se sentar à frente da TV do que pegar a caixa do jogo no armário, arrumar um espaço livre, organizar tudo, acomodar um monte de gente... Na prática, as adaptações do tipo não aproveitam devidamente a interatividade proporcionada por um jogo eletrônico. Afastado desse simplismo, *Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels* se destacou no 3DO e antecipou elementos que se difundiram em jogos modernos sem levar o mérito por isso.

VISÃO EM PRIMEIRA PESSOA EM PRIMEIRO LUGAR

O que é *Space Hulk*? Trata-se de um jogo de mesa da companhia britânica Games Workshop de 1989 situado no universo de *Warhammer 40,000*, que, por sua vez, rendeu dezenas de títulos para várias plataformas. A Electronic Arts tratou de criar *Space Hulk* para PC e Amiga (leia quadro), e é aqui que vêm à tona os nomes de Nick Wilson e Mike Richardson, que ajudaram a construir a ótima reputação do estúdio inglês Durell Software na Europa durante a década de 1980.

Sorte que o sangue alienígena não é corrosivo como no filme Alien

Criado por Richardson, *Turbo Esprit* foi impressionante para a época, colocando a vista por trás do painel de um carro. A liberdade do jogo de dirigir o automóvel em uma cidade pode ter servido de inspiração para a série *Grand Theft Auto*. Concebido por Wilson, *Deep Strike* retratava os conflitos aéreos da Segunda Guerra Mundial, e você controlava o avião visualizando o cockpit. Dois jogos que utilizavam a perspectiva gráfica em primeira pessoa para o computador ZX Spectrum, com conversões para Amstrad CPC e Commodore 64. Detalhe: em 1986! A tendência de assumir a visão do protagonista/piloto se cristalizaria em *Space Hulk*. Não foi uma regra, porque ambos fizeram jogos de outros gêneros e estilos, entre tantas criações.

A fartura não duraria muito, e a Durell parou de desenvolver jogos. Vendeu as propriedades intelectuais à Elite Systems e mudou para o ramo de confecção de softwares de serviços financeiros. Por sugestão de Robert White, fundador da Durell, Richardson foi para o setor de sistemas de banco de dados da empresa. "Depois de fazer isso por alguns anos, eu

As Lightning Claws não são de adamantium, mas quebram o galho

fiquei um pouco entediado e fui procurado por Nick Wilson. Ele veio descaradamente no escritório da Durell um dia e me ofereceu um emprego", afirma Richardson em entrevista ao site Game 4 Anything. Então funcionário da Electronic Arts, Wilson atuou como programador e um dos designers de jogo de *Space Hulk*, inicialmente lançado em disquetes para PC. "Nós trabalhamos primeiro na adaptação para 32-bits de *Space Hulk* que Nick já havia feito em 16-bits para a Electronic Arts", relembra Richardson. A atualização aconteceu por causa da versão expandida com o dobro de bits de *Space Hulk* em CD-ROM.

Estabelecido o estúdio Key Game para o desenvolvimento da sequência do 3DO, a dupla fez a programação, e Wilson também formulou o design de jogo. *Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels* se consagrou como o primeiro e único título da softhouse, que foi comprada pela Eidos e rebatizada de Tigon. Com a nova publisher, estavam em planejamento: *Saboteur* (PC, PlayStation e Saturn), relacionado com a série de artes marciais da Durell, e *Thunder* (PC), que seria uma continuação espiritual de *Space Hulk* sem a licença da Games Workshop. Os dois projetos naufragaram antes da finalização.

Um Terminator talvez seja potente como um tanque. E tão pesado e lento quanto

Quer dizer que Metroid não foi o único a se inspirar na série de filmes Alien?

Sem releitura e nem uma verdadeira sequência (a não ser para celular; veja quadro), *Vengeance of the Blood Angels* se tornou um jogo muito mais singular.

GENESTEALER = ALIEN

Na fase principiante dos videogames em CD, não era raro testemunhar aberrações em vídeo, com atores canastrões, figuras primitivas desfilando na tela e dublagem medonha. Longe disso, a abertura espacial de *Vengeance of the Blood Angels* apresenta excepcional qualidade para 1995 e hoje não exala odor de mofo. A narração visceral confere um tom épico para as cenas dos planetas, as estrelas... A grandiosidade declina quando a introdução se limita a mostrar os modelos poligonais dos personagens em movimento, decentes por sinal, e tediosas imagens paradas, ainda que bem desenhadas.

A humanidade expandiu os domínios nas galáxias por 20 mil anos graças a um aparato chamado Warp Drive, que permite viajar longas distâncias em questão de horas. Foi constituído um Império intergaláctico protegido pelos Space Marines, guerreiros geneticamente modificados de força extraordinária que detêm os perigos do universo. Uma das mais antigas e estimadas divisões dos Space Marines é conhecida por Blood Angels, formada por milhares, dos quais cem são intitulados Terminators, que trajam a armadura Tactical Dreadnought, de grande poderio de fogo.

Em casos de congestionamento de Terminators, uma buzina seria útil

Criaturas ágeis de aparência réptil, a raça alienígena Genestealer é um dos maiores riscos. Incapazes de reproduzir entre si, dependem de hospedeiros para continuar a espécie. Com os olhos, o Genestealer hipnotiza alguém, estende a língua e insere o ovopositor nele, colocando espécies de ovos com o código genético extraterrestre, que funciona como um câncer. Infectada, a vítima se mostra robusta, e da procriação nasce um Hybrid (híbrido), que herdará características humanoides e dos Genestealers, como o ovopositor. A cada geração, as feições extraterrenas se abrandam e, na quarta, os dentes afiados e a tonalidade arroxeada da epiderme denunciam a prole. O descendente se procria por reprodução sexuada, originando Hybrids ou Genestealers puros. A estirpe é conectada psiquicamente, e a maneira oculta com que a anomalia se desenvolve

A ESTIRPE DOS MALDITOS

PURESTRAIN GENESTEALERS

Rápidos e atléticos, os Genestealers são os inimigos encontrados com maior frequência. Têm seis membros, dos quais dois são as pernas, dois braços similares aos dos homens e dois braços maiores, cada um com três garras afiadíssimas que danificam as armaduras dos Terminators.

HYBRIDS

Com cabeça em forma de bulbo e coloração de pele lilás, é um hospedeiro infectado pelo Genestealer. Possui somente dois braços, e um terceiro pode aparecer. A herança humana garantiu o aprendizado do manuseio de armas, como as Bolters, versão menor da Storm Bolter.

MAGUS

A partir da quarta ou quinta geração da linhagem de híbridos, surge um Magus, que se assemelha a um humano e é dotado de grande inteligência e poderes psíquicos: Aura (invencibilidade temporária), Hellfire (explosão de fogo), Jinx (atrapalha os funcionamentos dos projéteis) e Teleport (teletransporte).

PATRIARCH

Na hierarquia da raça alienígena, são superiores aos Genestealers e Hybrids e, por trabalharem com grande carga de energia psíquica, são sedentários, imóveis e obesos. Podem utilizar as habilidades Jinx e Hellfire como do Magus e até mesmo convocar os Genestealers mais próximos para defendê-los.

CHAOS SPACE MARINES

Traidores do império que, embora não vistam a armadura Terminator, trajam a de Space Marine. São remanescentes da frota de desertores do Warmaster Horus, braço direito do Imperador influenciado maleficamente pelo Chaos e que foi derrotado por ele em uma batalha ocorrida séculos atrás.

Imagens como estas ilustravam a abertura de cerca de oito minutos

representa um perigo para o Império.

Os Genestealers atacaram primeiro nos Space Hulks, naves que se perderam na imensidão do espaço, algumas por defeito no teletransporte do Warp Drive. Assim que uma dessas unidades móveis se aproxima de um planeta habitado por humanos, os Space Marines são contatados para deter a ameaça; somente os Terminators têm conseguido triunfar. A missão: eliminar os Genestealers.

Fogo! Não pergunte o motivo para queimar a sala. Apenas incendeie

O INCRÍVEL SPACE HULK

"*Space Hulk* parece ótimo para um clone de *Doom*, mas você joga como um rato perdido em um labirinto. Se você estiver preparado para uma luta bastante infernal, comece a atirar", explica Scary Larry na revista *GamePro* (edição #76). O clássico da id Software era a referência, e um jogo do gênero costumava ser batizado de "*Doom* clone", terminologia sucedida pela popular nomenclatura "First-person shooter". *Vengeance of the Blood Angels* se distingue em vários aspectos de um FPS convencional. Matar os inimigos não é a tônica, e sim os obstáculos para cumprir os objetivos – com dois anos de vantagem em relação às tarefas de espionagem de *GoldenEye 007*. Como no jogo de James Bond do Nintendo 64, nem sempre é para sair disparando sem o menor ressentimento. "Se você quiser pensar antes de atirar – e pensar

Esqueceu as missões? Clique com o cursor em cima do "?" para ouvi-las

muito –, então talvez esse jogo seja para você", declara Larry.

No modo The Vigil, que corresponde à porta da esquerda na tela principal, qualquer uma das missões fica à disposição, sem precisar seguir necessariamente uma cronologia e acabar empacando em um trecho. São 43 e se espalham por 4 categorias: Training (quatro simples que servem mais para ilustrar); Space Hulk Originals (seis baseadas em tabuleiros da franquia); Classic Missions (seis pinçadas do jogo original); e Famous Missions (27 totalmente inéditas e organizadas em seis divisões).

Selecionada a fase, enquanto o mapa é visualizado, nem todas as vezes com os corredores delineados logo de cara, a narração transmite os encargos que podem ser recapitulados no desenrolar das missões: incendiar ambientes, travar portas, ativar interruptores, instalar explosivos, sobreviver em um tempo determinado (sem a numeração indicada) e por aí vai. Está disponível um Terminator ou uma tropa de soldados, chegando ao máximo de dez. De tanto que se escutavam os nomes, é difícil de esquecê-los: Akhad, Aradiel, Azrael, Bethor, Ezeekiel, Gabriel, Gideon, Lionus, Marcus, Sammael, Sergio...

O diferencial é alternar o controle dos Terminators, vendo pelo visor de cada unidade. Os demais, quando não comandados

Se não fosse pelo mapa, os ataques de surpresa nas esquinas seriam letais

À esquerda, a sede dos Terminators e, à direita, a câmara do Commander

Raphael, Raphael, os seus dias estão contados. Ou melhor, seus segundos

diretamente, não ficam inertes, à toa, e se defendem. Você pode (e deve) decretar ordens para eles movendo o sinal "X" com o direcional digital no mapa. O limite é de cinco pedidos em sequência, dependendo da solicitação: avançar para uma região, ir para um local (atento com o que vem pelas costas), vigiar, fazer a cobertura em uma direção, pegar ou soltar um objeto, fechar ou abrir portas, seguir um Terminator, usar uma arma específica e, finalmente, investigar uma área. Uma mecânica de estratégias táticas que precedeu o estimado *Tom Clancy's Rainbow Six*, de 1998. As ações acontecem em tempo real e, em um curto período, conforme sinalizado pela barra no centro da tela, dá para tomar as decisões com os rivais congelados. Se a barra se esvazia, os oponentes voltam à ativa.

Na direita inferior da tela, a barra de Attrition (desgaste) revela o nível de energia e, se você não sofrer dano, a saúde se regenera aos poucos, convenção popularizada no gênero anos depois, em 2001, com *Halo: Combat Evolved*. Já no lado esquerdo da tela, o MiniScanner mostra os recintos importantes realçados com linhas vermelhas cruzadas na diagonal e as setas da mesma cor indicando os pontos em que os inimigos vão surgir incessantemente. Pontos amarelos simbolizam munição extra e itens relevantes para a missão. As portas possuem quatro colorações: cinzas, abertas pelos Genestealers ou Terminators; vermelhas, somente os Genestealers passam; brancas, apenas os Terminators conseguem atravessá-las, mas ocasionalmente são arruinadas pelos Genestealers; e verdes, meras divisórias destrutíveis. À parte disso, também é possível bloquear passagens com o Powerfield Generator, criando uma barreira de força de formato cônico onde você quiser para proteger Terminators importantes ou conter a invasão de Genestealers.

É uma obrigação se orientar nos labirintos em momentos de pura apreensão, o temor de virar a presa do caçador, resgatando especificamente a cena do filme *Alien* (1979) em que Dallas, capitão da nave Nostromo, entra no duto de ventilação para matar o monstro alienígena, e a equipe acompanha a localização de ambos com um detector de movimentos. Prevalece o pavor, a claustrofobia da obra de Ridley Scott. "O que faz *Space Hulk* funcionar é a ambientação excelente. Todos os corredores e salas têm teto baixo e cores uniformes", comenta Geoff Higins na revista *Video Games The Ultimate Gaming Magazine* (edição #80).

Para deter os inimigos, os Terminators são equipados com armas de longo alcance e/ou de aproximação (leia quadro para mais detalhes), e são nos combates corpo a corpo que aparecem as armas – na maior parte do tempo,

Apenas dois anos separam Space Hulk (cena ao lado) e a sequência – pura evolução

ARMAMENTOS

STORM BOLTER
Arma padrão de dois canos dos Terminators que emite cargas explosivas. Tem munição ilimitada, e o uso contínuo causa aquecimento (o símbolo no inventário aparece com contorno vermelho). Pare de usá-la para resfriar.

HEAVY FLAMER
Lança-chamas com tanque finito. É essencial para cumprir muitas das tarefas exigidas pelo jogo, como incendiar salas. Poucos integrantes estão equipados com o Heavy Flamer, e é preciso protegê-los a todo custo.

ASSAULT CANNON
Canhão rotatório com grande poder de destruição, pulverizando inimigos sem esforço. Consequentemente, apresenta elevado gasto de munição, obrigando a coletar novas balas nos corredores dos Space Hulks.

GRENADE LAUNCHER
Regalia dos Terminators experientes, é capaz de detonar seis granadas de fragmentação, espalhando o terror nos inimigos. Alterando o ângulo de visão (para baixo ou para cima), a trajetória dos dispositivos é mudada.

ARMAS CORPO A CORPO

POWER GLOVE
Com um gerador que energiza a luva hidráulica, é muito poderosa. Complementa a Storm Bolter no inventário básico de um Terminator e é fundamental para evitar a morte em um ataque impetuoso de um Genestealer.

CHAIN FIST
É um equipamento com uma motosserra que permite cortar as mais duras carapaças. Por ser muito pesado, o manuseio pode ter a agilidade prejudicada, e garante maiores chances de sobrevivência que a Power Glove.

POWER SWORD
Armada com um gerador similar ao da Power Glove, é a espada dos sargentos e capitães e símbolo de honra dos Terminators do alto escalão. De grande eficiência cortante, é ainda melhor contra os Genestealers.

THUNDER HAMMER & STORM SHIELD
Um ou mais Terminator abdica das armas de fogo para se equipar com a dupla de instrumentos para batalhas corpo a corpo, e o martelo descarrega um ataque de energia, com o escudo em forma da cruz como proteção.

LIGHTNING CLAWS
As mãos são equipadas com luvas dotadas de quatro garras cada uma e requer maior tempo de aprendizado para o uso. Quem dominá-la pode estraçalhar os inimigos como a tesoura corta papel. E se sentir o Wolverine.

só se vê os tiros. Não são coletados novos armamentos durante a fase, e há munição extra para todas as armas, exceto a Storm Bolter, que dispara infinitamente, mas superaquece com o uso repetido.

O Heavy Flamer ou o Thunder Hammer permitem o suicídio, causando grande estrago ao custo de um Terminator. A ideia de sacrifício em favor do grupo remete a *Lemmings*, em que muitas vezes uma criatura era explodida para desobstruir um caminho, por exemplo.

Não há música de fundo durante o jogo, somente misteriosas faixas nas cutscenes e composições incidentais nos menus. Ouvem-se os dizeres dos Terminators, em falas constantes e variadas pelo rádio – algumas impagáveis, como

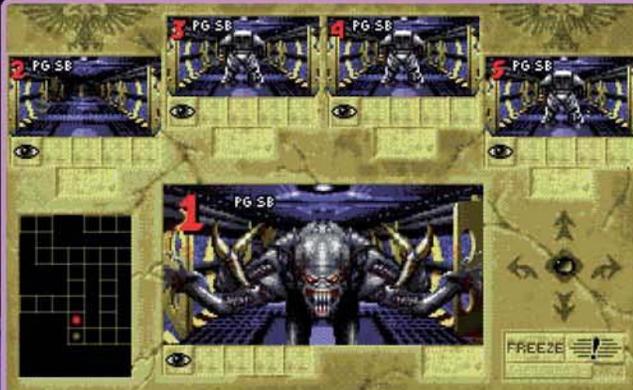
Carnificina: sangue besuntando a parede e membros jogados no chão

"Get out of my way!" ("Saia da minha frente!"), se ficar preso em uma fileira de soldados. À medida que os Genestealers se aproximam, aumenta de intensidade e velocidade o som de um aterrorizante bip. Quando tentar descobrir a direção de onde vêm os oponentes representados no mapa, pode ser tarde, porque os rivais não são acéfalos. "Os Genestealers possuem inteligência incrível, mas o padrão de ataque deles é simples", analisa Larry.

No óbito de um Terminator, o a imagem forma esparsas linhas horizontais que desaparecem em seguida, para simular o mau funcionamento da armadura – minúcia decisiva para a imersão. Caso consiga matar o Genestealer, o sangue esparrama nas paredes e no chão, com restos mortais à mostra, violência que engatinhava nos jogos. Não obstante, a classificação da ESRB foi a Teen, ou seja, de jogadores maiores de 13 anos.

Porém, isso é, na verdade, um treino para o modo da porta da direita, Campaign, que traz mudanças na jogabilidade e soma 20 missões. É como ser rebaixado de general para soldado, perdendo a autoridade de atribuir ações e se contentando em executá-las. Avançando, você sobe de patente e poderá determinar atividades aos subalternos. Uma seta vermelha no MiniScanner agora indica a direção ao destino exato, sinalizado

Tantos Genestealers à solta e esses dois aí um olhando para o outro

VERSÕES PERDIDAS NO ESPAÇO

SPACE HULK

O jogo lançado para PC e convertido para Amiga em 1993 é o embrião de *Vengeance of the Blood Angels*. "Tenho programado jogos de computador por dez anos, dos quais os últimos cinco foram para a Electronic Arts. *Space Hulk* foi o último ano e meio desses dez anos. Tem sido o maior projeto que eu trabalhei, mas, julgando o resultado final, também é um dos que mais gostei", afirma Nick Wilson no manual do jogo. Perspectiva em primeira pessoa, objetivos da missão transmitidos por voz, mapa, possibilidade de dar cinco ordens para companheiros, ganho de experiência e até a dificuldade excessiva começaram aqui. Há diferenças, no entanto: além de usar o mouse, você visualiza o campo de visão de cinco Space Marines com uma tela central, referente à unidade que está controlando e outras quatro dos demais soldados, podendo alternar entre os aliados e controlá-los diretamente.

WARHAMMER: SPACE HULK

A franquia não parou nos videogames após *Vengeance of the Blood Angels*. Em 2005, foi lançada uma versão para celular com 12 missões. É desenvolvida pela Mnemonic Studios e publicada pela THQ Wireless, resgatando o espírito de jogo de tiro em primeira pessoa com elementos estratégicos. A novidade mais interessante é poder vivenciar o outro lado do embate, jogando com os Genestealers.

SPACE HULK 1.0

Os suecos Niklas Astrand e Jorgen Nilsson formaram a softhouse independente TearDown e criaram um jogo gratuito para PC que é muito mais parecido com o tabuleiro. Depois de conseguirem a permissão da EA para o uso das imagens do primeiro título e lançarem em 2008 o *Space Hulk 1.0*, a Games Workshop vetou a utilização da marca. A dupla se animou com a recepção dos fãs e disponibilizou a versão sem a licença, *Alien Assault*. A continuação, *Alien Assault 2*, está em desenvolvimento e a dupla mantém o público informado no fórum do site www.teardown.se.

por um ponto rubro. Do início ao fim, comanda-se diretamente um Terminator, não uma esquadra. Se o protagonista morrer, é sinônimo de game over, com companheiros vivos ou não.

Os aliados no campo de batalha, mesmo que não controláveis (inexiste multiplayer na versão do 3DO), proporcionam uma simulação muito mais verossímil de um embate, o que desabrocharia efetivamente em *Rainbow Six*, *Halo* e ainda *Medal of Honor: Allied Assault*. Tira a sensação irreal de que um cara dilacerou sozinho um exército. As fases são jogadas na ordem definida e o progresso é gravado nos entremeios. Os Terminators mortos não regressam, mas, em compensação, reforços são convocados posteriormente. Nesse modo, a função da barra Experience (experiência) é evidenciada, que se observa abaixo do nível de desgaste

As quatro categorias do modo The Vigil são um treino para a campanha

As primeiras fases até que são bem calmas. Não vá se acostumando...

na tela de operações táticas. A cada missão cumprida, os Terminators aumentam de resistência e na eficiência do combate corpo a corpo. No The Vigil, constatava-se apenas que uns são melhores que outros, sem nenhuma evolução.

Mas nem tudo funciona 100% como deveria. "Infelizmente, os seus Terminators são lentos e corpulentos e, algumas vezes, até a sua arma encontra dificuldade em achar o alvo", alega Larry. A movimentação vagarosa está de acordo com as proporções espaçosas dos soldados pesadões, e não há botão para correr. O contraste de agilidade é imenso: o Terminator, uma tartaruga paralítica; o Genestealer, um velocista olímpico. *Vengeance of the Blood Angels* exige pleno domínio dos comandos estratégicos e muita paciência, mesmo para os

Só olhando a cabeça não dá para ter certeza se são Aliens ou Genestealers mesmo

No Space Hulk de 1993, os longos discursos do Imperial Commander eram dublados

padrões de 1995.

A lerdeza e o desafio imoral parecem um consenso entre os apontamentos das análises da época. "Se *Space Hulk* fosse mais rápido e menos complicado, poderia ser um jogo de ação verdadeiramente formidável para o 3DO", conclui Larry. "O problema do jogo é o altíssimo grau de dificuldade, com missões quase impossíveis, mas, se você é um fã de *Doom*, experimente jogar *Space Hulk*", pondera Fabio Santana na revista *Gamers* (edição #6).

Na *Electronic Gaming Monthly* (edição #75), que classificou o desafio do jogo como impossível, os quatro analistas fundamentaram os reviews pelos mesmos fatores. "Desde o começo, você vai morrer em questão de segundos. Leva um longo tempo para dominar o seu grupo e aprender como posicioná-los. Definitivamente, um jogo para um jogador avançado que tenha muita paciência", diz Sushi-X.

A violência da tela de morte de Resident Evil seria mais apropriada

DO SPACE HULK PARA O BURACO NEGRO

Naqueles anos em que o logo da Electronic Arts era um cubo, uma esfera e uma pirâmide, a produtora proporcionou suporte intenso para o 3DO, nem que fossem jogos com exclusividade temporária. *Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels* repetiu o caminho trilhado por *Road Rash* e *The Need for Speed* e se tornou multiplataforma. A própria Key Game adaptou o jogo para PC e outro estúdio britânico, Krisalis Software (do port de *Alone in the Dark 2* para 3DO), ficou responsável pelas conversões para PlayStation e Saturn. No PC, não se aproveitava o mouse, é o teclado ou o controle. Como atrativo exclusivo, o multiplayer em rede de até dez pessoas, dependendo da missão – quanto mais jogadores, mais inimigos. Dos 43 mapas do The Vigil, 34 estão disponíveis para tiroteios em grupo. Além desses, há seis estágios novos, feitos especificamente para o multiplayer: dois cooperativos e quatro competitivos. Competitivo entenda com o objetivo de desempenhar as incumbências antes dos adversários. A dificuldade agora podia ser ajustada no programa executável de configuração fora do jogo, permitindo um início menos tortuoso. Uma barra similar de regulagem de dificuldade também foi adicionada nas demais versões

Por cenas como esta, dá para entender por que o jogo é em primeira pessoa

na seção de Options – menu ausente no jogo do 3DO. No PlayStation, existe ainda a opção de definir os níveis de altura do volume da música, dublagem e efeitos sonoros. Sabe se lá por que no Saturn apenas há a possibilidade de ligar ou desligar cada um dos itens e, diferentemente do console da Sony, trocar entre som estéreo ou mono. Fora isso, alterações mínimas, como a modificação da forma circular do MiniScanner, que virou um quadrado, e a reposição da barra de Attrition do canto inferior direito para o superior esquerdo.

O único jogo da Key Game raramente desponta em uma seleção de melhores de todas as gerações, salvo listas dos títulos que sobressaíram no 3DO. Está fadado ao esquecimento e nos serviços de venda online por enquanto não foi lembrado. *Space Hulk: Vengeance of the Blood Angels* excedeu os quadrantes do tabuleiro; falta superar as limitações da idade: um remake com as atualizações e os ajustes necessários consumaria a vingança.

RADIANT SILVERGUN

A radiante obra-prima do voo vertical, cobiçada a preço de ouro por colecionadores

Por Alexei Barros

RADIANT SILVERGUN
Desenvolvimento: Treasure
Plataforma de Origem: arcade
Versões: Saturn e Xbox 360 (Xbox Live Arcade)

Em geral, os shoot 'em ups tradicionais que caíram no gosto do povo, como *Gradius*, seguem uma progressão de coleta de power-ups e naves que atiram freneticamente em tudo que se mover. O arsenal e as eventuais proteções são conquistados aos poucos, de modo que, se der certo, você estará com tiros poderosos para destruir os chefes. Não em *Radiant Silvergun*. Esqueça o conceito de reunir novas armas gradualmente e a obviedade de iniciar pela primeira fase. Esqueça tudo, menos os preceitos fundamentais de comandar uma nave... E só, pois até os alvos dos disparos precisam ser selecionados. Adicione a mecânica complexa, elementos de puzzle e RPG e você terá *Radiant Silvergun*.

A IMAGEM QUE FICOU NA CABEÇA

O público cativo da Treasure começou a se juntar em meados da década de 1990, quando a desenvolvedora preparou, com exclusividade nos 16-bit, preciosos jogos de plataforma para Mega Drive, moldando um estilo próprio que se caracterizou por adjetivações como intenso (*Gunstar Heroes* e *Alien Soldier*), multicolorido (*McDonald's Treasure Land Adventure*) e bizarro (*Dynamite Headdy*).

Hiroshi Iuchi, que era da Konami e trabalhou em diferentes segmentos da área gráfica nos arcades *Quart*, *Aliens*, *Escape Kids*, *The Simpsons* e *Bucky O'Hare*, participou de alguns desses títulos (os dois intensos, além de *Yu Yu Hakusho: Makyou Toitsusen* e *Light Crusader*). Procurou novos rumos e seguiu para a divisão japonesa da Time Warner Interactive, atuando como um dos artistas de fundo de *Shinrei Jusatsushi Taroumaru*, beat 'em up para Saturn e arcade. Em algum tempo indefinido de 1996, imaginou o esboço de *Radiant Silvergun*, conforme foi dito no encarte da trilha sonora original do jogo. Poderia realizar o sonho de fazer um shmup, e a equipe de desenvolvimento até já estava formada em novembro de 1996, preparando-se para o ano entrante. Mas em janeiro de 1997, a softhouse foi desmantelada. Iuchi não desanimou e apresentou no mês seguinte o documento de design de *Radiant Silvergun* para outras empresas (nomes não citados), que não o aprovaram por achar o gênero obsoleto – e essa não foi a única rejeição que o jogo sofreu (veja o quadro na última página da matéria). O período ocioso não demorou muito e, em fevereiro, ele recebeu uma ligação da Treasure pedindo que voltasse ao estúdio, proposta aceita prontamente. *Radiant Silvergun* foi o primeiro arcade, o primeiro shmup da Treasure e ainda o primeiro projeto com a direção e a produção de Hiroshi Iuchi. O nome do jogo se explica pela insólita concepção primordial. "Na primeira ideia, havia pessoas voando pelo céu, carregando armas prateadas; então, nós demos esse título", afirma em sua minientrevista no guia oficial do jogo.

Na mesma publicação, Iuchi conta que *Radiant Silvergun* faz referências ao gênero

Tem que aproveitar: raro momento com a tela cheia de inimigos amarelos

como um todo e elege uma fonte de inspiração principal: *Image Fight*, arcade da Irem de 1988, com adaptações para NES e, apenas no Japão, PC Engine, Sharp X68000 e FM Towns. Exceto pela rolagem vertical, que estava difundida, as semelhanças não parecem explícitas. Os itens de distinção do jogo, não necessariamente únicos, são o alternador de quatro velocidades de movimentação e os pod guns (até três) que se juntam atrás e nas laterais da nave para aumentar o alcance: os azuis, que sempre atiram para frente, e os vermelhos, que variam entre 16 direções. Apertando os botões de tiro e o de mudança de velocidade, nasce um ataque diferente, com os pod guns em disparada e depois retornando à nave, que pode ter acoplada uma arma especial na parte dianteira. As ações alheias acontecem com o objetivo de persegui-lo em uma área de voo repleta de barreiras. Ofensivas com combinação de botões, inimigos que não permitem passar despercebido e terreno que influencia a jogabilidade: guarde isso.

Personagens com traço anime são constantes nas obras da Treasure

IRRADIAÇÃO MUSICAL

Em agosto de 1998, menos de um mês após a vinda do jogo, foi publicado no Japão o álbum Radiant Silvergun Soundtrack+, que contém 26 faixas organizadas de forma confusa. Dez correspondem à trilha original que se escuta no arcade e no Saturn. As outras dez são duplicatas das anteriores compostas por Hitoshi Sakimoto sem restrições – mais encorpadas, com sonoridade levemente superior. As seis que completam a track list foram adicionadas para a adaptação de Saturn e possuem a mesma qualidade da segunda dezena. Relançado em março de 2004, o CD sai tão ou mais caro que o jogo, ultrapassando a casa dos US$ 250 em alguns leilões no eBay. Como complemento, o single Radiant Silvergun Soundtrack vinha junto com o jogo como bônus na compra por pré-venda e inclui sete músicas não aproveitadas.

MÁXIMO MÚLTIPLO INCOMUM

Por convenção, os arcades são feitos para inserir a ficha e sair jogando, dispensando muito tempo de aprendizado de comandos. *Radiant Silvergun*, por sua vez, oferece irrisórios 20 segundos de teste para familiarização dos sete tiros disponibilizados desde o princípio para a nave Silvergun, sem poderes coletáveis. A soma de possibilidades de início leva a um estranhamento, um excesso de liberdade, porque, pelo costume, você deveria começar fraco e limitado.

O tom laranja do cenário cansa, mas o fundo não para quieto

Com os três botões da máquina, obtêm-se A (Vulcan): balas retilíneas; B (Homing): rajadas verdes teleguiadas; e C (Spread): dois tiros nas diagonais dianteiras que, se pegam um alvo, criam esferas azuladas de dano prolongado. As coisas ficam complexas com dois botões simultaneamente: A e B (Homing Plasma): disparo duplo de plasma que se move de um lado para o outro à procura do inimigo e, se o encontra, descarrega um eletrochoque; A e C (Back Wide): parecido com o A sozinho, com a diferença de que os projéteis saem mais da traseira do que da frente; B e C (Lock on Spread): campo de alerta circular no

Perto de outros momentos de aperto, este até que é fichinha

Sufoco! Os corredores apertados estragavam muitos combos

entorno da nave, com mísseis teleguiados. E, finalmente, A, B e C (Radiant Sword): a inabalável espada wireframe que gira em 360º, no sentido horário se você se mover para a direita e anti-horário se for para a esquerda, e a investida será na mesma direção da última brandida. Segurando os três botões, a lâmina se sustenta erguida e virada para a posição oposta da rota. Todos os demais ataques, simples e combinados, são desferidos mantendo os dedos nos botões, sem a obrigatoriedade de pressionar uma vez para cada tiro ou rapidamente para acelerar os disparos. Com a Radiant Sword, é produtivo apertar repetidamente os três botões para golpes sucessivos, facilitando a absorção dos vagarosos tiros roseados emitidos por inimigos e chefes ao encher a barra sinalizada no alto da tela. Alcançado o máximo, surge um especial com os três botões em um período curto de invencibilidade: duas lâminas gigantes se formam em volta da nave e se chocam para esmagar o rival, quebrando-se em seguida. Apesar de a animação exibi-la em pedaços, basta coletar esferas rosa para repetir a manobra.

Tanto poder e tantas escolhas... É o tal maximalismo que se contrapõe ao minimalismo dos tiros em preto e branco de *Ikaruga*, o sucessor espiritual, como confirma a inscrição "Project RS2" em referência ao título provisório abaixo do logo da Treasure na apresentação do jogo disponível para arcade, Dreamcast, GameCube e Xbox Live Arcade do Xbox 360.

Se não há power-ups, as

armas podem ser melhoradas por meio de pontos conquistados por seis maneiras. O irônico é que a evolução de atributos é relacionada ao RPG, cuja experiência da Treasure se restringe ao mencionado *Light Crusader*, RPG de ação de visão isométrica para Mega Drive.

Os inimigos e elementos do cenário, como cubos destrutíveis, estão identificados pelas colorações vermelha, azul e amarela. A vermelha é a mais frequente, a azul é comum e amarela se vê menos. Se emendar a morte de três oponentes da mesma cor, aparece a mensagem Chain, primeiro jeito de acumular pontos. Se os ataques continuarem em outros de tonalidade semelhante, a pontuação aumenta e assim sucessivamente – isso de agrupar cores iguais tem um

Shmup com história intrincada: o cristal é o pivô de todos os acontecimentos conturbados narrados de forma não linear

Embaralhados dessa maneira, os inimigos dificultavam os combos

quê de puzzle. Em um enxame, os três tipos voam misturados, e há o risco de acabar com uma longa sequência de pontuação de vermelhos se, porventura, acertar sem querer um azul. É vantajoso ocasionalmente não matar, apenas desviar. Dificulta e exige planejamento.

Segundo, eliminando inimigos vermelhos, depois somente um azul e os amarelos, são adquiridos 10 mil pontos do Secret. Excluindo mais amarelos, recebem-se 20 mil, 30 mil até o máximo de 100 mil. Terceiro, em locais escondidos, os cachorros garantem o bônus Merry se encontrados pelo Lock on Spread. Quarto, a condição específica para a bonificação Weapon de cada arma. Da Homing Plasma, por exemplo, é preciso manter por dez segundos a rajada em um alvo.

Os inimigos de cor vermelha são os que aparecem mais frequentemente

FORA DE CONTROLE

Aproveitando o advento de *Radiant Silvergun* na XBLA, a fabricante japonesa Hori planejava lançar o Real Arcade Pro EX RS-1, que resgata as origens do arcade, mas com o padrão de botões do controle do Xbox 360. Como tudo que se refere ao jogo, é caro: ¥ 13,5 mil, por volta de R$ 280 sem taxas e impostos. Ou melhor, seria. Os acessórios especiais da Hori são produzidos se a compra por pré-venda atingir um número mínimo de interessados, o que não aconteceu com o periférico temático do *Radiant Silvergun*.

Quinto, os chefes se constituem de várias divisões e a forma com que são vencidos também implica diretamente o ganho de pontos. Atirando na seção principal, você os vencerá rapidamente, mas devastando parte por parte, a porcentagem Destruction Rate será maior e, por consequência, mais pontos de Destruction Rate Bonus. Paradoxalmente, o tempo para os chefes serem derrotados é limitado até que comece a se autodestruir e, se conseguir detê-lo antes disso, vem o Destruction Bonus.

Sexto e por último, pontos com os disparos e rivais que tiram faíscas da nave. Não há perigo se pegar de raspão, a perda de uma vida acontece quando é atingido o núcleo dela (a chamada Hitbox). A explosão da Silvergun encerra o encadeamento e a barra da Radiant Sword, não o melhoramento das

armas. A colisão com um tiro ou um inimigo causa morte súbita, bem como o choque nos próprios obstáculos (lembrou-se do *Image Fight*?) em corredores estreitos, caminhos em ziguezague, cubos que fecham a passagem e estruturas que reduzem o espaço – em meio a lasers, mísseis, labaredas flamejantes e ondas de tiros. Se todas as chances não terminaram, a nave retoma a rota onde foi destronada.

Quem pintou os canhões se deu ao luxo de usar três cores diferentes

Nessas condições, a evolução é definida pelo uso das armas e, cada um dos três botões, por assim dizer, A, B e C, possui um nível indicado alternadamente na parte superior da tela. Com as combinações, os pontos de Chain, Secret e Weapon se dividem igualmente entre os três, e da média de níveis será determinado o efeito da arma. Da mesma forma, pontos bônus de chefes, faiscadas e Merry são repartidos uniformemente. A cada nível conquistado – o máximo é 33 – o poder de fogo é ampliado em 10% e há algumas vantagens específicas, como o aumento de projéteis do Vulcan.

Para realçar as três colorações dos inimigos, as superfícies metálicas e os rochedos dos cenários raramente saem do marrom, laranja e bege – ou seja, sem grande diversidade, e uma das situações em que foge disso são as pinceladas de azul esverdeado na segunda fase, na qual a Lua embeleza prédios vistos de cima. De fato, para poupar memória, foram usadas apenas 16 cores simultâneas no fundo, que percorre diferentes direções, adiantando o que terá de deter em um plano que não o da área de viagem da nave. É quase um jogo tridimensional encapsulado em uma perspectiva 2D.

Evoluído, o tiro Vulcan praticamente duplica a quantidade de projéteis

E as músicas. Com outros compositores, o freelancer Hitoshi Sakimoto, conhecido dos jogadores de RPG por *Vagrant Story*, *Breath of Fire: Dragon Quarter*, *Valkyria Chronicles*, *Final Fantasy Tactics* e *Final Fantasy XII*, também coleciona em sua carreira trilhas de shmups energeticamente melódicas: *Verytex* (Mega Drive), *Magical Chase* (nas versões de TurboGrafx-16 e PC) e *Kingdom Grand Prix* (arcade e Saturn). Sozinho em *Radiant Silvergun*, Sakimoto enveredou para uma abordagem pouco usual do gênero a pedido de Hiroshi Iuchi: faixas sinfônicas sintetizadas, abusando de timbres de trompas, cordas e sinos, com harpas ocasionais. O tema das fases 3A, 3B e 3C, "Return", ecoa em variações, e ficou um tanto repetitiva a primeira colaboração dele para a Treasure, parceria que se repetiu em *Gradius V* (PlayStation 2).

Tiros de raspão não são suficientes para deter a poderosa Silvergun

Em vez de um mero pretexto, de uma ideia sugerida como em muitos shmups, *Radiant Silvergun* tem uma história. A apresentação no arcade é antiquada, com imagens estáticas dos personagens joviais em estilo anime no prólogo e no desfecho, destoando da seriedade do jogo. E texto, somente texto, para contar a trama, sem explicar devidamente a narrativa não linear: você começa no estágio 3 e depois escolhe se joga o 2 ou o 4, seguindo para o 5 e o 6 até voltar ao 1.

Sem nexo mesmo é a existência do modo multiplayer. Vamos supor que estivesse na metade do percurso e chegasse alguém para assumir a outra Silvergun, de cor vermelha. O nível da segunda nave estará zerado e é impraticável pegar o bonde andando. A quantidade de inimigos é semelhante à da jornada solo, e os chefes são mais resistentes. E não há algum atrativo especial, como ataques cooperativos. A solução é os

Os latidos não mentem: parece gato, mas é cachorro o bicho amarelo

SILVERGUN EM MINIATURA

Na feira japonesa de esculturas amadoras Wonder Festival 2008 Winter, a pequena fabricante 13B/Specter's colocou à venda por ¥ 10 mil (aproximadamente R$ 208), em tiragem limitada, uma figura da nave Silvergun, com direito à representação da Radiant Sword. O detalhe é que as peças de plástico precisam ser montadas e pintadas para ficar igual ao modelo de amostragem.

SETE ARMAS E UM DESTINO

A: VULCAN

A+C: BACK WIDE

A+B: HOMING PLASMA

C: SPREAD

A+B+C: RADIANT SWORD

B: HOMING

B+C: LOCK ON SPREAD

dois iniciarem simultaneamente, com a ressalva de que isso pode retardar o processo de evolução das armas.

Como ela consegue manter os olhos arregalados com um clarão desses?

O TITÃ SATURNO

A placa do arcade de *Radiant Silvergun*, ST-V (Sega Titan Video game system), é considerada idêntica ao hardware do Saturn, o que, evidentemente, facilitou a adaptação para o console, superior em todos os sentidos, com a publicação da ESP (Entertainment Software Publishing) exclusivamente no mercado nipônico.

Foram introduzidas na abertura e no encerramento animes de, respectivamente, cinco e três minutos do renomado estúdio de animação Gonzo, que, para se limitar às participações nos videogames, criou vídeos para *Silhouette Mirage* e para a série de RPG *Lunar*. Nos intermédios dos estágios, também houve a inserção de diálogos dublados em japonês com as representações dos personagens em retratos – quem falava aparecia em cores e os outros presentes na cena, em preto e branco, estabelecendo um elo entre as cenas e o jogo. Assim ficava mais bem explicado.

O enredo gira em torno de um cristal no formato de um octaedro achado em escavações na Terra e, junto, foram encontrados pedaços de um robô com o código 00104. Chief Igarashi entra em contato com as pessoas na nave espacial Tetra pilotada por Tengai para alertar sobre uma estranha coincidência: o número de série era o mesmo do robô a bordo do veículo, Creator. O artefato espalha um clarão e a humanidade é dizimada. Como a Tetra viajava na órbita, os tripulantes sobreviveram e decidem tentar

A nave amarela não é controlável e só faz figuração na versão de Saturn

SER ATITUDE PARA GANHO

"WARNING. NO REFUGE. BE ATTITUDE FOR GAINS..."

Com esses dizeres e mais frases "engrish" sem sentido, *Radiant Silvergun* alertava para o perigo: o chefe, cada um com a energia marcada por uma barra na parte inferior da tela. Alguns genéricos, outros marcantes, todos estão listados aqui:

RETURN

3A: AKA-O
Pouco resistente, praticamente pede que seja destruído. Não para de dar piruetas nos tiros carregados e mísseis.

3B: MIKA-L
Formado por cinco partes, emite no centro um tiro carregado e ondas de disparos. Nas extremidades, raios de plasma e balas brilhantes.

3C: GALLOP
Mísseis, tiros em "8", labaredas de fogo e um disparo azul estão entre as ofensivas. Ejeta a parte frontal para aumentar o campo de ataque.

3D: UNDO
Desfere tiros circulares carregados em um raio delimitado. As pilastras servem de proteção para os poderosos ataques.

3E: UE2A-GAL
O chefe se monta na sua frente na batalha em ascensão. Tiros carregados e disparos de plasma restringem a movimentação.

REMINISCENCE

2A: KOTETSU
Com a Lua de fundo, o chefe arrota baforadas verdes e libera uma espécie de centopeia sem as patas que viaja pelo cenário.

2B: GOLETS
A primeira parte é quase uma corrida, com o chefe às vezes à frente e atrás da nave, em corredores estreitos. A outra é parada, com saraivadas de tiros.

2C: NASU
Dragão completamente fantástico que viaja em diferentes direções. À medida que é destruído, é possível ver as armações de cada parte.

2D: DAIKAI-10
Chefe que alterna entre uma forma circular e uma cruz, prendendo a nave em espaços apertados, enquanto desfere tiros carregados.

2E: GEDO-O
Espetáculo audiovisual. O cenário fica alaranjado, o chefe e a nave ganham visual wireframe. Os tiros do inimigo soam como o áudio de computadores antigos.

EVASION

4A: LUNAR-C
Chefe que se destrincha em várias partes que preenchem a tela. Pelas laterais, viajam rochedos para completar.

4B: 17VA-50
Raios laser delimitam a área de combate no começo. Se não bastasse isso, há tiros frequentes vindos do alto e depois de todos os lados.

4C: DAN-564
Espécie de tatu, que varia entre as formas estendida e esférica, despejando mísseis e tiros verdes.

4D: PENTA
Nave que não se dá por feliz em uma viagem alucinante, como dispara ondas de tiros e possui imitações acopladas da Silvergun.

4E: CA2-EKZO
Chefe no formato de "X", que emite diferentes e perigosos ataques do núcleo, algumas vezes mudando de área de atuação.

VICTIM

5A:

SBS-130
A fase é inteira da batalha contra o chefe e, com os foguetes e o espaço reduzido, dá para melhorar as armas com os inimigos comuns.

SBS-33KI*
Limitando o espaço da nave, o chefe desfere tiros carregados e outras ondas de ataques com pedregulhos verdes.

THE ORIGIN

6A:

W(--)W*
Movendo-se continuamente de um lado para o outro, atira raios de plasma sem parar. Atrás se vê o planeta Terra.

VARAS*
Tubarão que viaja pela tela disparando mísseis, raios vermelhos em várias direções e ondas de tiros verdes.

BECHEW*
Abrindo o casco hexagonal, o chefe que parece uma tartaruga emite diferentes tipos de ataque, tais como raios roxos e estrelas verdes em um túnel sem fim.

OHTRIGEN*
Chefe com a aparência de águia que cria ataques com os movimentos das asas. Em dado momento, começa a pegar fogo como uma fênix.

XIGA
Um gigante humanoide! Não contente em correr e atirar na nave que fica minúscula diante do seu tamanho, muda constantemente os padrões de ataque. Quase impossível encontrar uma frestazinha.

LINK

1: A STONE-LIKE
Sem poder atirar, a ordem é simplesmente não morrer durante 60 segundos. O cristal à frente do planeta traduz a importância do teste de sobrevivência. Cumprindo a missão, você salvará o mundo.

*Chefes exclusivos da versão de Saturn.

salvar o que sobrou do planeta com as Silverguns. Buster assume o modelo azul (jogador um); Reana, o vermelho (jogador dois); e Gai, o amarelo (não controlável e antes inexistente no arcade).

Na conversão caseira, a Treasure retirou a escolha entre os estágios 2 ou 4, o que torna obrigatória a passagem por ambos os níveis, com cinco chefes novos e 20 cachorros a mais. E a qualidade da trilha?

Ei, amarelo, licença para eu matar o vermelho e continuar o combo?

"As duas versões de Radiant Silvergun são totalmente iguais musicalmente. Eu apenas acrescentei algumas músicas de CD para a versão de Saturn", revela Hitoshi Sakimoto em entrevista ao site RocketBaby. Há seis faixas exclusivas da adaptação: "Quickening" e "Ruin" (variação do tema homônimo), que tocam no anime da introdução; "Victim", que se ouve na conversação do término da fase 5A; "Karma", que sonoriza o último confronto, originalmente sem música; "Feel Visible Matter" e "Feel Invisible Matter", ambas do vídeo de conclusão.

Com o controle do Saturn, o mapeamento das combinações de comandos é similar ao do arcade, e foi implementada a possibilidade de usar também, quando e como preferir, os demais botões faciais: X (no padrão sugerido, equivalente ao B e C), Y (A e C) e Z (A e B), além da tecla de ombro R (A, B e C), sem precisar entrar no menu de option para selecionar a sua preferência, seja no esquema do port doméstico ou do fliperama.

Para ajudar no progresso, foi incluída a opção de gravar a evolução das armas em três perfis, permitindo que, mesmo acabando as vidas, você jogue quaisquer estágios com poderio avançado em cinco níveis de dificuldade (Very Easy, Easy, Normal, Hard e Very Hard). De início, somente um crédito, e ganha-se extras a cada 100% obtido de Destruction Rate Bonus e a cada hora (no máximo dois por jogo). No modo arcade, que não desfruta das novidades descritas do Saturn, dá para adicionar créditos infinitamente. Há multiplayer para dois jogadores e, somado aos inconvenientes, há slowdowns com duas Silverguns trafegando na tela.

Vendo assim até parece que a nave se perdeu em um jogo de puzzle

"Ami Zade" ou "Nave Amiga"? Eis um dos momentos pitorescos do jogo

Hoje *Radiant Silvergun* é notório pelos preços salgados em leilões virtuais, coisa de US$ 190 a US$ 350 no eBay, devido à tiragem modesta de cerca de 35 mil unidades. Pelo que se comenta, o público só valorizou o shmup tempos depois da chegada em julho de 1998, num período em que principalmente os fãs hardcore, cientes da competência da Treasure, adquiriram cópias. No momento em que mais pessoas se interessaram, já não tinha para todo mundo.

Radiant Silvergun saiu em setembro de 2011 na Xbox Live Arcade por 1.200 Microsoft Points (US$ 15), com exclusividade entre os mercados de distribuição digital, marcando a estreia no Ocidente. A repaginação mostrou gráficos em alta definição, com os tiros mais brilhantes. Os níveis de cada arma são exibidos o tempo inteiro, não um por um como antes, e a sequência de cores dos inimigos derrotados fica à mostra, sem correr o risco de esquecer a coloração do oponente atingido pelo último tiro. Existe a opção de reviver o visual do Saturn, e a Treasure levou cerca de seis meses para conseguir emular o original com fidelidade, porque o shmup utilizava recursos específicos do Saturn para gerar os efeitos, os quais, acredite, foram difíceis de serem reprogramados no Xbox 360. Transparência ajustável, replays baixáveis, modo cooperativo local ou online e até um modo à la *Ikaruga* como atrações. Enfim, *Radiant Silvergun* pode receber a aclamação a que tem direito.

No meio dos tiroteios, rolavam altos bate-papos entre os personagens

Um colosso que parece uma sombra. Sentiu algo familiar?

REJEIÇÃO INJUSTIFICÁVEL

Uma atitude no mínimo estranha da Sony contribuiu para que *Radiant Silvergun* ficasse mais raro, considerando a popularidade do videogame de 32-bit da empresa. Embora rumores sugerissem que a menor capacidade de hardware para jogos 2D do PlayStation em relação ao Saturn dificultaria uma adaptação para o console, o chefão da Treasure, Masato Maegawa, confirmou ao site 1UP que daria para lançar (a capa abaixo é uma montagem). "Havia uma versão para PlayStation, mas a Sony rejeitou", diz. "Eu tenho uma versão do jogo, na verdade." O motivo certo para a tola decisão de abdicar de um jogo desse calibre não é claro, e Maegawa tem uma hipótese. "Naquela época, a SCEA (Sony Computer Entertainment of America) estava rejeitando um monte de jogos, porque havia um monte de jogos sendo lançados. Se você pensar sobre isso, nosso jogo não seria um sucesso de vendas, então posso entender por que não foi aceito – mas teria sido melhor se a SCEA considerasse um pouco mais", lamenta.

PRESSURE COOKER

Plataforma: Atari 2600
Produtora: Activision
Lançamento: 1983

Parece que os funcionários de um fast-food foram demitidos e substituídos por máquinas, automatizando o processo de produção dos sanduíches. O único trabalhador humano é o astuto Short-Order Sam, que monta sozinho os hambúrgueres – um estressante exercício multitarefa, quase como se você estivesse em uma panela de pressão. A esteira envia a parte de baixo do pão e, enquanto isso, Sam vê quais ingredientes os clientes solicitaram entre tomate, cebola, alface e queijo. Nem todos os consumidores pedem a mesma coisa e a dispensa nem sempre manda os condimentos corretos, obrigando Sam a devolvê-los para o depósito. Terminado o preparo, sem esquecer o topo do pão, o lanche é enviado para uma das três esteiras na sala de embrulho. O trabalho de Sam acaba aqui, pois ele não precisa fazer a entrega e o jogo não mostra o envio (e nem as reclamações da clientela, ainda bem).

1
10
Copyright 1983

ZELDA NO PHILIPS CD-I

Triforce em perigo: uma trinca de jogos bastardos que a Nintendo fez questão de esquecer no aniversário de 25 anos da série

Por Nilton "Sabat"

A probabilidade de uma desenvolvedora de jogos fazer bobagem com suas franquias é diretamente relacionada à quantidade de criações. Sendo assim, no caso da Nintendo, o risco é grande o suficiente para que, em determinada ocasião, um universo da empresa nipônica se convertesse em algo no mínimo bizarro.

Qual fã ardoroso de *The Legend of Zelda* não se surpreendeu ao presenciar os títulos licenciados com personagens da série em um console não fabricado pela Nintendo? Surpresa maior tiveram ao jogá-los os poucos que adquiriram o Philips CD-i, lançado em 1991.

O aparelho foi uma tentativa da companhia holandesa de introduzir um novo padrão de mídia, o Compact Disc Interactive, que tinha o objetivo de reproduzir aplicações multimídia interativas no conforto da sala, coisas como enciclopédias, programas

Essas montanhas intimidam até a Death Mountain. OK, menos, menos

Seria um E.T. careca com cauda de sereia? Link deveria se recusar a enfrentar isso

A figura pançuda ali embaixo é o ciclope Glutko, que mais tarde engole uma bomba

FATOS QUE NÃO SÃO LENDAS

O produtor de *Link: The Faces of Evil* e *Zelda: The Wand of Gamelon*, Dale DeSharone, também é o autor de *Below the Root*, adventure lançado em 1984 para Apple II, IBM PC e Commodore 64 baseado no livro homônimo da escritora Zilpha Keatley Snyder.

Pelo que disse Dale DeSharone ao jornalista John Szczepaniak em entrevista publicada na revista *Retro Gamer* e no site Hardcore Gaming 101, o acordo da Nintendo com a Philips autorizava o uso de cinco personagens, não cinco jogos. Estranhamente, a conta não bate se considerarmos que a Philips utilizou sete no total – Link, Zelda e Ganon, além de Mario, Luigi, Bowser e Princess Toadstool em *Hotel Mario*.

Link: The Faces of Evil e *Zelda: The Wand of Gamelon* foram desenvolvidos simultaneamente durante pouco mais de um ano com a mesma engine para economizar custos e é por isso que são tão parecidos.

O orçamento para cada um era em torno de US$ 600 mil. Para efeito de comparação, títulos educacionais do mesmo Philips CD-i possuíam receitas multimilionárias.

A equipe era constituída por um produtor, três programadores, um engenheiro de áudio/compositor e quatro artistas ingame. O freelancer Jonathan Merritt escreveu as histórias dos dois títulos e também auxiliou no design de jogo.

Mesmo com a receita tão baixa, a publisher Philips American Interactive Media esperava que os jogos apresentassem cenas de animação. Dale DeSharone conhecia filmes de animação do Leste Europeu e pensou na possibilidade de os desenhos serem produzidos naquela região a um custo menor dos estúdios americanos. Por coincidência, tinha um amigo em comum com o russo Igor Razbooff, que formou um grupo de seis animadores russos, os quais viajaram aos EUA e ficaram por lá durante seis meses especialmente para a labuta. Desenhadas no papel, as ilustrações eram escaneadas para que, no computador, as imagens tivessem as linhas e as cores reforçadas e fossem transferidas para o CD-i. Os russos possuíam alguma experiência na área, abusando do estilo pós-comunista de animação... E ainda cobraram pelo trabalho!

Os lindos cenários de fundo de *Link: The Faces of Evil* e *Zelda: The Wand of Gamelon* tinham como base fotografias aéreas do Havaí e outras tiradas de paisagens da cidade de Santa Mônica, na Califórnia. Os interiores, em sua maioria, foram baseados em maquetes. A pintura utiliza um pastel impressionista e realmente... Impressiona.

Zelda's Adventure quase não possui músicas, mas muitas foram compostas e tiveram que ser descartadas por problemas de carregamento com o tamanho do jogo, que, por ter cenários pré-renderizados, já se tornava pesado demais para a época.

Os três jogos são reconhecidos por várias publicações norte-americanas como alguns dos piores jogos de todos os tempos, mas, considerando somente a biblioteca do CD-i, são bem cotados e até mesmo estão entre os melhores do sistema.

Quem fez os cenários de fundo deveria ter sido promovido

musicais e educativos para concorrer com os PCs munidos de kits multimídia. Obviamente, o mercado de jogos era uma parcela de considerável importância para o sucesso. O suporte das third-parties foi pífio e, logo, o sistema caiu no desgosto do povão e se extinguiu. Hoje, o CD-i tem a fama de possuir alguns dos piores jogos de todos os tempos, e *The Legend of Zelda* é um causador desse status. Mas como a Nintendo permitiu o estrago?

No início da década de 1990, a Nintendo desfez a sociedade com a Sony, cancelando o desenvolvimento do leitor de CD para SNES que viria a ser o PlayStation. Para dar andamento ao projeto, a produtora procurou a Philips, que teve problemas judiciais com a Big N e suas quebras de contrato. Foi firmado um acordo a fim de que, como forma de ressarcimento, a Philips pudesse utilizar cinco personagens da Nintendo em jogos para CD-i (veja quadro). A Nintendo entrou apenas com a licença; a criação ficou sob a responsabilidade da Philips.

Foi assim que *The Legend of Zelda* foi para o Philips CD-i e, provavelmente, nem a própria Nintendo poderia imaginar o tamanho da besteira que havia cometido.

LINK: THE FACES OF EVIL & ZELDA: THE WAND OF GAMELON

A cargo da desconhecida Animation Magic, surgia em 10 de outubro de 1993 o fruto da infame parceria, *Link: The Faces of Evil*. Imagine um jogo no estilo plataforma como *Zelda II: The Adventure of Link* do NES. Agora, imagine um enredo das aventuras do herói Hylian e... esqueça-a, aqui é o de menos. Logo de cara, uma animação horrenda em FMV (Full Motion Video) faz as vezes do álibi que tentará dar fundamento ao jogo. Link mora no castelo de

Zelda deve ter aprendido como manejar escudo e espada só de olhar o Link

A combinação side-scrolling e Zelda provoca discussões infinitas

A imagem desta capa deve causar horríveis pesadelos em Shigeru Miyamoto

Hyrule e fica entediado pela paz que assola o reino (sim, isso mesmo). É surpreendido quando um homem de turbante chega voando em um tapete mágico dizendo que seu império fora invadido pelas forças de Ganon e que, segundo um pergaminho, só Link pode derrotar o mal. Link pula no tapete do figura e vai embora, sendo que, durante a tal viagem, Zelda é sequestrada por

A cachoeira subterrânea dá um clima meio Castlevania, não?

Ganon – essa é basicamente toda a trama do jogo. Não existem explicações, não existem motivos, não existem surpresas e o resto da história é contado em FMVs de qualidade tão ruim ou pior que a da abertura, que, por sinal, mostra Link como se fosse um garotão dos episódios do *Capitão Planeta*. Nem de longe o Hylian se parece com o Herói da Coragem que estamos acostumados a ver. Ele lembra mais um adolescente desmiolado de roupa estranha e com um terrível sotaque inglês bem forçado, como nos programas infantis do canal Discovery Kids. Isso já mataria o jogo e espantaria qualquer um para léguas de distância, mas ainda contribuem a falta de exploração, as músicas agitadas que não combinam com o espírito aventureiro de Zelda, os inimigos fajutos e os objetivos sem sentido ou nada apreciativos.

Analisando a estrutura do jogo, dá para dizer que os desenvolvedores conheciam um pouco de *The Legend of Zelda* e tentaram recriar algumas peculiaridades nos títulos da Nintendo. Porém, no final das contas, o resultado não foi muito animador devido às sérias falhas de projeto ocasionadas pela baixa potência do hardware do CD-i. Há um mapa enorme com áreas disponíveis e outras a serem desbloqueadas. Selecionamos o local desejado e entramos em uma fase de jogabilidade 2D plataforma, enfrentando

A energia em corações. Isso ao menos tem a ver com Zelda

oponentes que se repetem até atravessar a tela. No desfecho, encontramos ou não um chefe de estágio e, ao se concluírem, novos lugares no mapa principal são destravados e assim a aventura segue.

Inimigos derrubam itens e Ruppies que podem ser coletados e trocados por acessórios nas lojas. A parte mais interessante ocorre por meio de regiões antes inacessíveis sem alguns desses acessórios, o que torna o progresso do jogo não linear e que necessita de várias idas e voltas. Itens vão de upgrades para a espada aos acessórios que ajudam na exploração, como um chapéu com asas que aumenta o tamanho do pulo. Existem até os conhecidos, como os potes vazios, usados para armazenar fadas. Parece funcionar bem, mas não é o que acontece. O vaivém não requer o mínimo de procura: tudo está lá, apenas esperando para ser coletado, comprado ou trocado, diferentemente de um legítimo *Zelda*.

Os cenários são muito bonitos, desenhados à mão como uma enorme e bela pintura, incluindo os ambientes internos das localidades, mas a um preço altíssimo: a beleza exige memória RAM e processamento do hardware – isso refletiu na baixa quantidade de quadros de animação dos sprites dos personagens, que não são tão belos quanto os fundos e sofrem de um atraso monstruoso, detonando a jogabilidade. É nítido: defender-se de projéteis utilizando o escudo é possível; a demora deixa a tarefa quase impraticável. Para ajudar, o mapeamento de teclas é digno de quem nunca programou um jogo para console caseiro. Só há dois comandos de ação: o primeiro para ataque e o segundo para uso de item especial. O inventário é acessado com uma combinação de botões: é preciso se agachar e apertar o segundo botão. Quer pular? Direcional para cima.

O conjunto possui boas peças, mas é extremamente mal montado e não funciona. *Link: The Faces of Evil* chegou a ser detestado incondicionalmente por jogadores do mundo todo e massacrado pela crítica especializada, o que a Nintendo dificilmente imaginaria.

No exato dia do lançamento de *Link: The Faces of Evil*, veio

Ah, se o capricho do mapa-múndi valesse para as animações...

Vai dizer que o belo cenário não lembra Braid? Só o cenário

Se a princesa Zelda usasse o vestido da capa teria sérios problemas de movimentação

Zelda: The Wand of Gamelon, praticamente idêntico, inclusive nas cutscenes horrendas. A justificativa para que a aventura aconteça não é tão diferente: o rei foi a outro reino atender a um pedido de socorro, passaram-se dias e ele não retornou. Link, que continua representado nessas animações como um garoto feliz insuportável, é mandado ao reino atrás do rei e, passadas semanas, também não regressa. A princesa em pessoa parte para o resgate de ambos e está formado o enredo, com o mesmo primor do primeiro jogo. O restante é igual: as mesmas ideias interessantes mal executadas, a mesma jogabilidade travada

Gandalf, você por aqui?
É O Senhor dos Anéis ou Zelda?

e lenta, os mesmos comandos mal distribuídos no controle, os mesmos sprites mal animados e um fundo lindo pintado à mão que destoa de tudo isso. Continuar falando sobre a sequência é simplesmente repetir o que já foi dito.

Se os jogos não mencionassem Zelda, ainda assim seriam ruins, mas o grande problema é querer integrar um universo em que se espera sempre o que há de melhor em um videogame. A Nintendo faz o possível para apagar a burrada que cometeu com os personagens aos entregá-los para a Philips, e nega veementemente ao longo dos anos que tais títulos possam entrar em alguma linha cronológica de *The Legend of Zelda*. Os fãs agradecem o esforço!

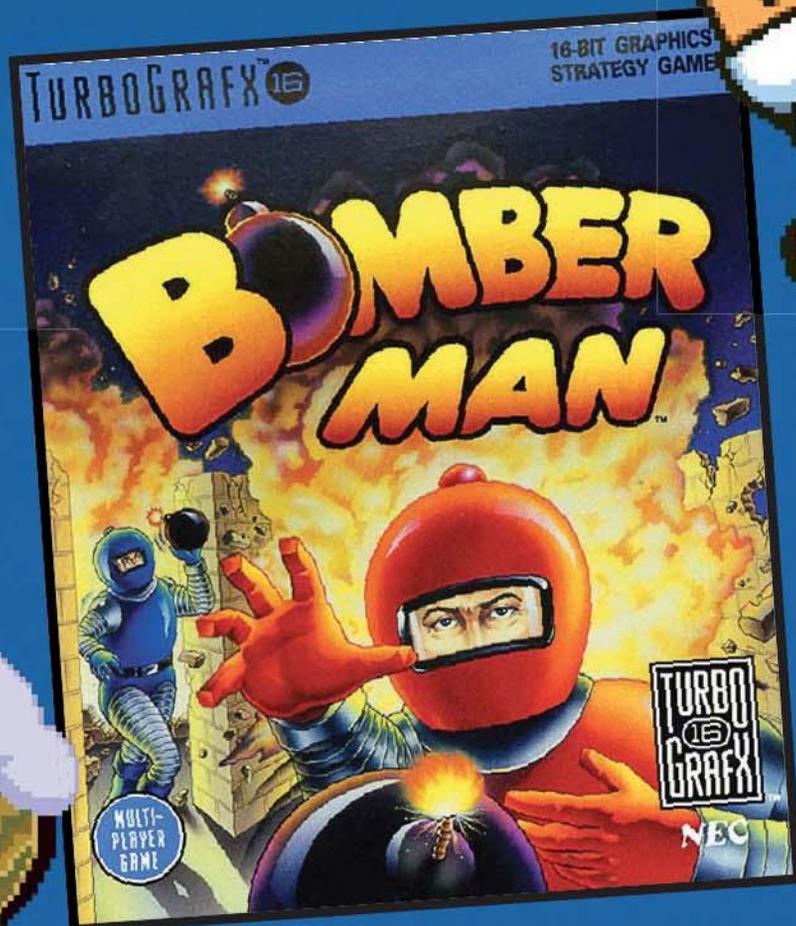
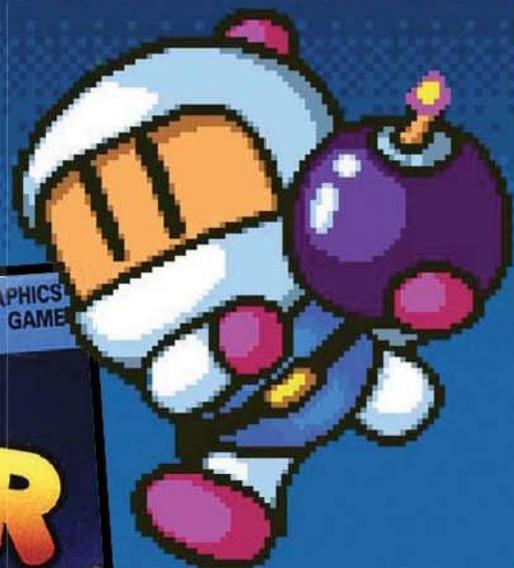
O título não tem o "The Legend of" bem quando a Zelda ganha um jogo

ZELDA'S ADVENTURE

O Philips CD-i ainda recebeu um derradeiro jogo da franquia *Zelda*, desenvolvido pela empresa Viridis. Completamente diferente, *Zelda's Adventure* também deve ser esquecido, pois teve uma produção catastrófica. Nada se salva, da jogabilidade aos ambientes, dos backgrounds aos personagens, os quais são imagens renderizadas ou digitalizações de pessoas reais. Para piorar, há terríveis vídeos

Parado, o jogo lembra Zelda.
Em movimento, é um desastre

live action, com atores vestindo fantasias de quinta categoria. Na trama, os papéis se invertem e Link é o sequestrado da vez, cabendo à princesa Zelda a missão de resgatá-lo. O jogo se desenrola tela após a outra, como em *The Legend of Zelda* para NES. Mas é lento e martirizante, sofre de loadings constantes, possui o mapa mais inútil da história dos jogos eletrônicos e sprites quase inanimados, absurdamente malfeitos. O conjunto da obra é tão ruim que dá a impressão de que foi lançado em fase beta de desenvolvimento. Passe longe!

Fontes revelam que o ratão aí ao lado é o Mestre Splinter das Tartarugas Ninja!

BOMBERMAN (TURBOGRAFX-16)
Ah, os ilustradores norte-americanos... Nas eras clássicas, eles simplesmente não entendiam os jogos e personagens japoneses (ou não se importavam) e criavam ilustrações bizarras para as versões ocidentais de grandes marcas orientais. Basta ver a capa da versão norte-americana de *Bomberman* para Turbografx-16. A interpretação do simpático personagem caricato é a de uma espécie de astronauta com vestimenta digna do episódio de *Chapolin* no planeta Vênus. A abertura do capacete revela o semblante apreensivo de um humano, como se Bomberman fosse uma pessoa, um maníaco que se embrenha por labirintos para explodir bexigas mutantes. Pobre Bomberman, transformado de personagem fofinho em um lunático com olhos assustadores.

JOGOS CLÁSSICOS, DIVERSÃO ETERNA

OLD!GAMER

The next edition is...

O!G 21 - 0 WTF FC

hit combo

>_<'

NEO·GEO NEO·GEO